WWW.GAME-EXE.RU
наконец-то online!
#7'1998

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

TIBERIAN SUN
COMMAND & CONQUER

стр. 5–106

ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ НАШЕГО ХОЗЯЙСТВА

Эксклюзивный распространитель журнала Game.EXE
ЗАО "Компьютерная пресса"

E-mail: kpressa@computerra.ru

Фирмы, в которых вы можете приобрести наш журнал:

МОСКВА

Оптово-розничная продажа — фирма «ЛОГОС-М»
Торговые точки фирмы «Глобус» в метрополитене
Киоски агентства «Метропресс»
Киоски «Роспечать»
Киоски фирмы «Центр Прессы»
М-н «Библио-Глобус», ул. Мясницкая, д. 6, www.biblio-globus.ru.
Торговые точки в супермаркетах и мелкооптовая торговля — фирма «МААРТ»
Торговые точки фирмы «Метрополитеновец» в метрополитене
Торговые точки фирмы «Сегодня Пресс»
Оптовая продажа — фирма «Роспресс»
Оптовая продажа — фирма «Возрождение»,
Оптовая продажа — фирма «Спрос-КонфОП»
Компьютерные салоны фирмы «КомпьюЛинк»

РОССИЯ

ООО «Пресса» г.Архангельск, т./ф. (8182) 23-92-03
ИЧП «Эрго» Астрахань, т./ф. (8512) 24-6345
ТОО НПП «Алтай-Компьютер-Сервис» г.Барнаул, т./ф. (3852) 24-3531
Компания «Ралма» г.Владивосток (4232) 46-25-86
ЗАО «КП-Владимир» г.Владимир, т. (0922) 22-25-38
ООО «КК КРИСТА» г.Волгоград, т./ф. (8442) 34-2463
ООО «БИТ» г.Воронеж, т. (0732) 71-19-12
СКБ «Контур» 620017 Екатеринбург, т. (3432) 51-1893
ТОО «Агентство Газеты в Розницу» г. Екатеринбург, т. (3432) 53-84-34
ООО «Сегодня-Пресс-Байкал» г.Иркутск, т. (3952) 28-1952
НИО «САН» г.Казань, т. (8432) 75-5615, ф. (8432) 75-3979
Производственное объединение «Прогресс» г.Казань, т. (8432) 38-7175
ОРТ-Трейд г. Кемерово, т. (3842) 21-34-11
ТОО «Ласка Лтд» Подписка и доставка курьером в Красноярске, т. (3912) 27-2324
ООО «Софтинком» г.Магнитогорск, т. (3511) 32-5491, ф. (3511) 32-3883
АОЗТ «Урал-Лабтам» г.Миасс, т. (35135) 3-2734
АКП «Арктика» г.Мурманск, т. (8152) 47-39-98
ООО «Фрам» г.Новосибирск, т./ф. (3832) 21-29-47
ОАО «НЭТА» г.Новосибирск т.(3832) 46-05-05
ТОО «КАТЕК» г. Обнинск, т. (08439) 673-78, 609-17
ОООО «Домашний компьютер» г.Омск, т. (3812) 65-77-27
ООО «Компьютерный учебно-демонстрационный центр» г.Омск, т. (3812) 54-79-36
ООО «Домино» г.Пермь, (3422) 64-79-04
НПП «Технолинк» г.Пенза, т./ф. (8412) 55-9813
Фирма «Материк» г.Петропавловск-Камчатский, т. (4152) 11-00-35
«РИС-Р» г.Ростов-на-Дону, т. (8632) 28-0985, ф. (8632) 28-5044
ЗАО «КП-Ростов» г.Ростов-на-Дону т. (8632) 32-43-51
ООО «Метропресс» г.С.-Петербург, т. (812) 316-5849
ЗАО Издательский дом «Наш мир» г. Смоленск, т./ф. (08122) 2-05-56, т. (08122) 3-4720
ИРА «КП-Ключ» г.Ставрополь, т. (8652) 32-71-27
ООО Компания «Технотрейд» г.Сургут (3462) 22-59-47
ООО «Оргтехника» г.Сургут (3462) 22-50-44
ЗАО «Компания Компьютер-Сервис» г.Тюмень, т./ф. (3452) 36-7784
ИЧП «Все для Вас» г.Тюмень, т. (3452) 33-6182
ООО ТД «Мозаика» г.Ульяновск (8422) 31-46-59
ООО ПКФ «Клио» г. Челябинск, т./ф. (3512) 65-2029
«Софт-Эйс» г.Чебоксары, т. (8352) 22-60-22
«Эльф Софт Технологии» г.Якутск, т. (4112) 44-61-76

БЕЛАРУСЬ

ЗАО «Бел.КП-Пресс» г.Минск, т. (0172) 31-24-78
ИК ООО «РЭМ-инфо» г. Минск, т. (0172) 70-4170
«Союзпечать»: гг. Брест, Витебск, Гомель, Гродно, Могилев

УКРАИНА

«Киевская Служба Подписки» Киев. Подписка и доставка курьером по Украине. Подписной каталог бесплатно, т. (044) 245-2696, ф. (044) 212-0846

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВЫЕ И МЕЛКООПТОВЫЕ ФИРМЫ, ЗАНИМАЮЩИЕСЯ РЕАЛИЗАЦИЕЙ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ, А ТАКЖЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ФИРМЫ, ИМЕЮЩИЕ РОЗНИЧНЫЕ САЛОНЫ И ТОРГОВЫЕ ЗАЛЫ

Подписаться на журнал «Game.EXE» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98».
Стоимость подписки на один месяц - 12 рублей (без учета услуг местного отделения связи).

Подписной индекс — 41825



Подписной индекс 41825 по Объединенному каталогу "Подписка-98"

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на журнал 41825

GAME.EXE — количество комплектов

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

Доставочная карточка

ПВ | место | литер — на журнал 41825

GAME.EXE

стои-мость	подписки ______ руб.	кол-во комплек-тов
	переадресовки ______ руб.	

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

Atlanta 98

Выставка Достижений Нашего Хозяйства



Electronic Entertainment Expo, или попросту E3, на которой мы побывали во второй раз за свою полуторалетнюю историю в виде .EXE, — выставка молодая: ведь ей, гигантской, всемирной, всего-то навсего четыре годика — ну что за возраст для серьезного предприятия! Зато огромная: едва влезает в колоссальное здание Конгресс-холла южного американского города Атланты. Из-за них, размеров, пришлось юной E3 покинуть веселый и шумный Лос-Анджелес два года назад: ну не влезало разъевшееся игровое дитятко в местный выставочный центр! Тут-то и подвернулась Атланта со всеми ее послеолимпиадными просторами и удобствами...

5

Firaxis! Как много в этом звуке...

Джефф Бриггс, Сид Мейер и Брайан Рейнольдс: легенды тоже люди

...Свернув с кольцевой дороги, что опоясала Балтимор, на север, через 10 минут бодрой езды проносишься мимо ничем неприметного городка под названием Hunt Valley. Когда-то здесь, возможно, и была та самая долина, что пленяла охотников то ли своей красотой, то ли возможностью всласть пострелять. Ныне же это внушительное пространство располосовано четкими перпендикулярами шоссе, рядом с которыми водятся исключительно бензоколонки, торговые центры, да несколько административных зданий — никакой дичи, все как в любом нормальном американском городе. Осталось лишь название...

38






Video Reality на марше

96

Пока трудно сказать, насколько обоснованно дерзкое заявление Бет ХАЙ (Beth High), продюсера проекта 20000 Leagues: The Adventure Continues (SouthPeak Interactive): "Наша технология Video Reality вернет жанру всю его былую популярность!". Так что же она способна дать игровому рынку? Какими будут новые игры SouthPeak?

Мы не поленились побеседовать на эту тему с Бет Хай и Бобом ЧЕЙЗОМ (Bob Chase), официальным представителем фирмы SouthPeak Interactive по связям с общественностью.







Эволюция продолжается!

Директор легендарной Westwood рассказывает о Tiberian Sun



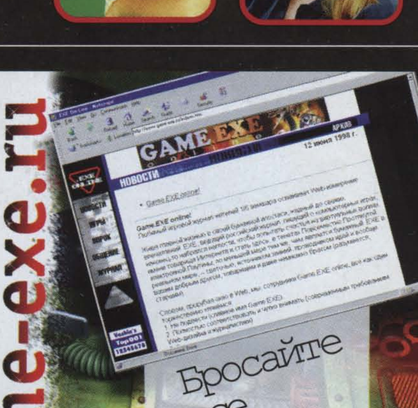


Хотите получить информацию о Command & Conquer: Tiberian Sun из первых рук? Узнать, что думают в Westwood о 3D в стратегиях, путях развития жанра, а главное — о последней части собственного эпического сериала? Нет проблем! Читайте добытое нами большой кровью интервью с директором легендарной (и очень, кстати, закрытой) Westwood, а по совместительству — исполнительным продюсером Command & Conquer: Tiberian Sun Бреттом В. СПЕРРИ (Brett W. Sperry).

103

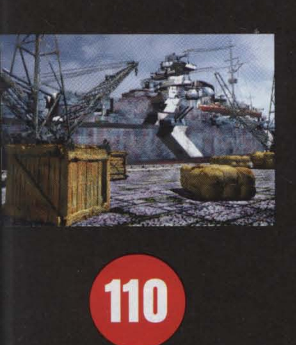


GAME.EXE #7'1998



Commandos: Behind the Enemy Lines

Идеальный убийца свободного времени на ближайший месяц. Игра, не позарившаяся на многое, и потому многого достигшая. Рекомендуется самому широкому кругу играющих, любящих немного подумать головой.



110

Descent: Freespace. The Great War

Игра высочайшего качества исполнения. Гениальный дизайн. Но сюжет атрофирован настолько, что игра надоедает слишком быстро для такого блестящего продукта. Упущение...





121

В центре



The 3DO Company
Accolade
Activision
Blizzard Entertainment
Blue Byte Software
Bungie Software
Cryo Interactive Entertainment
Crystal Dynamics
Eidos Interactive
Electronic Arts
GT Interactive Software
H+a
Hasbro Interactive
Interplay
Lionhead Studios
LucasArts Entertainment Company
MicroProse
Microsoft
Panasonic Interactive Media
Rage Software
Red Orb Entertainment
Sega of America
Sierra On-Line
SouthPeak Interactive
Strategic Simulations Inc. (SSI)/Mindscape
Westwood Studios



X-Files: The Game

Очень хороший полицейский симулятор, только очень уж неудобный. Для фанатов X-Files! Малдера и Скалли в игре ОЧЕНЬ мало, а играть вы будете за дурачину с квадратной челюстью.



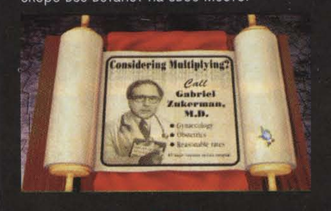


125

Monty Python's The Meaning of Life

Солюшен к игре

Через одну церковь справа от мечети стоит дебильный храм Счастливой Библии (это такой адаптированный вариант для оптимистичных любителей рекламы). Листайте святую книгу, пока не найдете рецепт напитка под названием Paul's Party Punch — это единственный коктейль, который пьет Карл Маркс. Разумеется, вы ничего не поняли, но не волнуйтесь — скоро все встанет на свое место!



142

№7'1998

GAME.EXE

Свидетельство о регистрации Комитетом РФ по печати № 015835 от 15 марта 1997 г.

Игорь Исупов
гл. редактор
garry1@online.ru

Гамлет Маркарян
арт-директор
hamlet@computerra.ru

Наталия Дубровская
зам. главного редактора
dubrovsk@online.ru

Александр Вершинин
RPG
versh@online.ru

Ольга Цыкалова
квесты, логика
olgaexe@aha.ru

Олег Хажинский
стратегии
olegexe@online.ru

Господин ПэЖэ
action
pg@computerra.ru

Андрей Ламтюгов
симуляторы
alamtug@aha.ru

Николай Радовский
железо
nradov@computerra.ru

Денис Гусаков
дизайн
dgusakov@computerra.ru

Михаил Новиков
издатель
mnovikov@computerra.ru

Адрес редакции
117419, Москва,
2-й Рощинский пр-д., д. 8

Телефоны
(095) 232-2261
232-2263

Факс
(095) 956-1938
956-2385

E-mail
game.exe@computerra.ru

Распространение
ЗАО "Компьютерная пресса"
дир. Сергей Тимошков
тел.: (095) 232-2261
e-mail: kpressa@computerra.ru

Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 37800 экз.

Свои имена



Привет! Скажите, вы уже видели его?.. Наш новый номер?.. И как? Раскормленный (144 страницы), лоснящийся от миллионов красивых картинок и совершенно иначе сконструированный, какой-то весь из себя экспериментальный...

А вот мне не понравилось. Наглая, но такая сладкая заокеанская выставка Electronic Entertainment Expo (E3), на освещение итогов которой были брошены лучшие наши люди, и людей этих схрумкала без остатка — некоторые до сих не отойдут от информационного шока, и номер перекроила-переломала похлеще июньского московского урагана, заставив отложить в сторону привычный дизайн-макет, властно выбросив из верстки массу других материалов. Вся их беда была только в том, что они не были выставочными... Если же серьезно, то мы очень, очень хотели рассказать вам обо всем самом интересном, что представлялось на выставке. Рассказать и показать — вон сколько фотографий сделал "наш атлантский человек" Михаил Новиков (прошу любить и жаловать, кстати, — наш новый коммерческий директор/издатель). А еще, кроме четырех с половиной тонн информации в виде пресс-релизов, Миша привез бездну демо-дисков и финальных релизов игр, километры магнитофонной пленки с разнообразными интервью... И мы — утонули! Форменным образом. Сто с лишним журнальных страниц концентрированной Атланты! Смотрите, не утоните и вы! Как там пишут в некоторых изданиях на обложках?.. 35 тысяч обзоров игр! миллион скриншотов!.. Короче, наслаждайтесь, не буду мешать.

Впрочем, стоп, еще одно. Важно! Game.EXE наконец-то online! Свежая игровая информация со всего мира — почти каждый день (а скоро — так каждый!), смачное и в меру интеллигентное общение, чат, конкурсы, наконец, очень быстрый Quake2-сервер! Не забудьте — www.game-exe.ru. И вообще, возьмите себе за правило — каждый день заглядывать на сайт любимого журнала. Вам интересно — нам приятно! Спасибо!

...И еще одно. Кажется, тьфу-тьфу-тьфу, уже в августе журнал будет печататься с демо-диском. Нормально?

...И еще. Вышли "Вангеры". Это Игра, доложу я вам!

...И еще (теперь-то уж точно все). Тираж. Вы обратили внимание, он слегка снизился. 37800 экземпляров. Что делать — лето, черт возьми! Явление, сродни законам природы, — не поспоришь. Надеюсь, что уже в августе все встанет на свои места, а если еще и диск учесть, то... Да, друзья, пора бы уже нам за 50-тысячный тираж переваливать, пора.

До встречи!

Игорь Исупов.



Выставка Достижений Нашего Хозяйства

Олег **Хажинский**
Александр **Вершинин**
Наталия **Дубровская**
Ольга **Цыкалова**
Роман **Косенко**
Господин **ПэЖэ**
Андрей **Ламтюгов**
Михаил **Новиков**

Electronic Entertainment Expo, или попросту E3, на которой мы в побывали второй раз за свою полуторалетнюю историю в виде .EXE, — выставка молодая: ведь ей, гигантской, всемирной, всего-то навсего четыре годика — ну что за возраст для серьезного предприятия! Зато огромная: едва влезает в колоссальное здание Конгресс-холла южного американского города Атланты. Из-за них, размеров, пришлось юной E3 покинуть веселый и шумный Лос-Анджелес два года назад: ну не влезало разъевшееся игровое дитятко в местный выставочный центр! Тут-то и подвернулась Атланта со всеми ее послеолимпиадными просторами и удобствами.

Сестры, серьги, UGO и Electronic Entertainment Expo, или Их нравы

Но тут, бессменные организаторы шоу, ребята из IDSA (Interactive Digital Software Association), крупно просчитались! Провинциальная, скучная и насквозь "южная" Атланта не смогла заменить избалованной компьютерной братии веселый, шумный и знаменитый Лос-Анджелес с его пляжами и Голливудом.

В 1997 году количество экспонентов на E3 (по сравнению с предыдущим шоу в Лос-Анджелесе) сократилось почти на 20 процентов, а в этом году их было уже на четверть меньше, чем на прошлом шоу.

IDSA, как и положено высокотехнологичной системе, все схватывает на лету: следующая E3... снова состоится в Лос-Анджелесе, теперь уже в новом, с шиком и всеми удобствами перестроенном специально под E3 выставочном комплексе.

Но это — так, введение, взгляд с птичьего полета. А нас ведь что интересует? Правильно, игрушки — а их на этой, якобы "провальной" E3, было видимо-невидимо, да и отнюдь не "скучно" было в эти три дня в городе Атланте, так что, если отчетов не читать — никакого "провала" в жизни не заметишь! Весело, шумно и в то же время деловито и четко — сколько ни старайся, а всех дел на "опустевшей" E3 за три дня ни за что не переделаешь, всюду, где хотел, не успеешь — шоу! Всемирное. Главное.

Кстати, о радостном! Выставка этого года стала для нас особенной: впервые на E3 появился чисто российский стенд с российскими же игрушками! Молодцы, "Акелла"! Так их, западных!

И еще — о более приятном: по традиции, именно на E3 мы вручаем наши замечательные призы создателям и публикаторам наших Игр года всех жанров (список "свежих" лауреатов — в #2'98). Как отреагировали получатели на такой эффектный знак признательности с нашей стороны — лучше всяких слов расскажут фотографии. Читайте по глазам!

А теперь о НЕприятном. И даже о грустном.

В буйной и красочной атмосфере, которой жила выставка, совсем не чувствовалось поле недоверия и холодного внимания, исходившее от всей остальной, неигрушечной Америки. Нет, ничего страшного не случилось. Просто за неделю до начала выставки измученный несовершенством окружающего мира мистер Президент заметил (на всю страну, разумеется), что компьютерные игры по большей части делают плохие, жестокие дяди, и что они хотят, чтобы маленькие невинные ребятишки выросли такими же плохими, как они сами. Во как!

Хотя Ку-Клус-Клан и ФБР к игроделателям пока равнодушны, и суд Линча с преследованием по закону последним не грозит, пресса после президентской речи к ним явно охладела. Вездесущая и такая объективная CNN лишь на третий день работы выставки показала четырехминутный репортаж о... жестокости и морях крови в компьютерных играх. Интересный ролик, и лица знакомые: "Вот перед вами 28-летний гений-совратитель юных душ"; "Это — самый кровавый человек года, создавший самую жестокую из игр"...

Ба! Да это же Клифф Блежински, у которого мы брали интервью (см. прошлый номер .EXE)! Такой милый на вид молодой человек, и не подумаешь, что он...

Грустно! И даже немного неловко.

Ну, да нам Клинтон не указ! Мы напишем, обо всем напишем — об играх плохих и хороших, кровавых и не очень, о тех "злых гениях", которые их сочиняют и даже продают, — обязательно расскажем, и как можно подробнее!

И пусть кто-нибудь скажет, что мы не любим маленьких детей!

E3 словно хороший праздничный стол: глаза разбегаются — что бы такое нацепить на вилку, какой бы деликатес отведать, но рука все равно безошибочно тянется к самому лакомому и вожделенному. На мой/ваш/ее/его/наш вкус. Вот мы и решили на сей раз — на правах "хозяев журнала" — попотчевать вас тем, что более всего приглянулось на выставке НАМ. Полюбившегося, понравившегося, пришедшегося по душе — столько, что хватит и нам, и вам, столько, что читать не перечитать, столько, что, наверное, удовольствуются, не останутся голодными даже игровые гурманы, а уж "средний" игрок-читатель и вовсе еле от стола отвалится...

Но это здесь мы хозяева, а на выставке — гости. Примерные, всему с открытым ртом внимающие, все-все на лету схватывающие. А там — в стране Америке, на E3, этой Выставке Достижений Нашего Хозяйства, свои законы, свой церемониал, свои вкусы и предпочтения. Как о них не рассказать? Даже если они глубоко нам параллельны и не уперлись никаким боком... Хотя бы в знак благодарности за оказанное гостеприимство, за бесплатный массаж прямо в выставочном зале, халявный Интернет и телефон... Пожалуйста! Вот вам отчет очевидца о том, что более всего понравилось местным братьям-журналюгам, у которых доступ к телу владельцев и организаторов выставки покруче нашего будет...



Все любят получать награды, и раздавать их — тоже. Кого бы ты ни награждал (конечно, если от души и за дело) — ты прежде всего награждаешь себя. За хороший вкус и знание рынка. Или за хороший вкус и то, что на рынок тебе плевать. Или за хороший вкус и... Или за плохой вкус и...

Не важно. Группа Uified Gamers Online, объединяющая 22 крупнейших онлайновых издания, награждая продемонстрированные на E3 игры, явно намеревалась наградить себя прежде всего за объективность и дар предвидения. Посмотрим, как ей это удалось.

Первым делом суровые судьи из UGO решили наградить не то, что есть, а то, что будет (оставим это на их совести — хотя бы потому, что далеко не все, даже награжденные "недоигры" доживают до релиза, и примеров тому — масса). Найти "будущую игру", в которой скрыт самый большой на нынешний момент играбельный и эстетический потенциал.

Вопрос не из простых: это готовую игру оценить легко, а понять, что из себя представляет нечто, подаваемое к выставочному столу на разделочной доске, — та еще задачка!

Самая многообещающая новая игра

Ну-ка, как вы думаете, что ОНИ выбрали? RTS'ный Homeworld (Sierra/Relic)? Эпически-стреляльный (а чего еще ожидать от этой издательской пары?) Anachronox (Eidos/Ion Storm)? Кроваво-трехмерный в самом классическом стиле Prey (GT Interactive/3D Realms)? Baldur's Gate, которую мы ждем так долго и жадно, что уже устали (Interplay/Bioware)? Какую игру из этих полуиспеченных шедевров стоит назвать "самой многообещающей"?

Жюри поднапряглось и пришло к неутешительному (вернее, ожидаемому) выводу:

Homeworld

(Sierra/Relic).

Ну... и, наверное, правильно. Откуда нам знать — может, им там, где-то в уголке, показали в десять раз больше нового и интересного, чем нам?

Хотя сомнительно... Мы тоже все видели и подумали вот что: "Нет, не готова игра, не готова! Графика — да, чудо как хороша, но насчет играбельности — это еще shattle'ом по space'у! И не говорите нам, эксперты, что именно за нее, играбельность, и получила приз Homeworld!

На наш взгляд, она просто получила "Приз нашей (точнее — ИХ) надежды"...

С другой стороны, игры на уровне первой игровой (и иногда — не-игровой!) демо-версии, а бывало и на уровне десятка скетчей оценивались по всем остальным категориям. Ведь здесь оценивают — что? Не "игры века" и даже не "игры года", а просто "игры, представленные на E3"! А тут уж изощряйся, как хочешь!

Лушая PC-игра

Но что такое выбор "самой перспективной" по сравнению с выбором "самой лучшей"? Так, детская забава!

Тем более что "лучшие" были как на подбор: Diablo II (Blizzard), Command & Conquer 2: Tiberian Sun (Westwood) — не выбрать любую из них, значит, признать, что ты не умеешь любить долго и верно; Half-Life (Sierra/Valve) — это здесь она только "Half", а там, в виртуальности, — такая Life, какой вы не видели и еще сто лет (ну, месяцев шесть...) не увидите; Duke Nukem: Forever (GT Interactive/3D Realms) — ну как не показать фигу эстетам, назвав "лучшим" именно его, симпатягу; Homeworld (Sierra/Relic) — про это мы уже говорили, и очень недавно — парой абзацев выше.

Так что почесали эксперты из UGO репу, почесали и придумали наконец — и очень даже неплохо:

Half-Life

(Sierra/Valve).

Радости подлинного общения в трехмерно-реалтаймово-рендеренном мире — это ли не отрада, это ли не подарок, это ли не шаг вперед!

Второй по списку шла Diablo II — но чуть-чуть не дотянула, несмотря на свое демоническое начало и золотое касание самой Blizzard.

Лушая action-игра

Что самое интересное, на этом "Полужизнь" не остановилась: заглянув в раздел "Лучший Action", вы опять найдете ее, родимую, причем на первом месте. Смотрите сами: "Лучший Action" — это

Half-Life

(Sierra/Valve)!

Каково? Кроме Half-Life, на высокий титул претендовали уже прозвучавший Prey (GT Interactive/3D Realms), не к ночи помянутый Duke Nukem: Forever (GT Interactive/3D Realms) и совсем новые в нашем списке футуристически-квейкообразный SiN (Activision/Ritual) и X-COM: Alliance (MicroProse).

Лучший квест (adventure)

Здесь царило полное и откровенное безрыбье. Квесты, словно нарочно, решили продемонстрировать, что и вправду умерли: из пяти лидеров трое больше смахивали на экшен, и ни одна игра не претендовала на Best Game, PC. Наверное, и правда пора ставить крест на Большой Квест, причем крест-накрест.

Не тут-то было! Погибший жанр цинично показал своим могильщикам фигу в самой что ни на есть "загробной" форме — в виде мрачной и эффектной игрушки про загробный мир. А поскольку сделала ее великая LucasArts, игра, несмотря на свою потустороннюю направленность, не только обещает быть смешной и увлекательной, но и отхватила первый UGO-приз в своей категории:

Grim Fandango

(LucasArts).

Игра E3 — не Игра E3, а то, что такую песню не задушишь, не убьешь, сразу ясно.

Следом пристроился сьерровский Gabriel Knight 3 (тоже пока существующий только "в пленках", но о-о-очень многообещающий), а за ним — Drakan (Psygnosys/Surreal), который, по нашим высоким стандартам, больше смахивает на мордобой с real-time-рендерингом, а значит — не на adventure, а на action. Хоть и симпатично, и дракончики...

Кстати, с "дракончиками" все в порядке и в следующем номинанте: Jurassic Park: Trespasser (Microsoft/DreamWorks). Очень симпатичная игрушка, но и ей — прямая дорога в action.

Лучшая стратегия реального времени

Ну как, признавайтесь — соскучились? Из груди рвутся вздохи, а взгляд туманится?

Утешьтесь! Все в порядке! Вот она, здесь:

Homeworld

(Sierra/Relic)!

Здесь-то она здесь, но поскольку ее уже было много (а на самом деле и вовсе нет), от комментариев воздержимся.

За ней следуют дорогая сердцу каждого клониста Command & Conquer 2: Tiberian Sun (Westwood), сердцу каждого римского полководца Age of Empires 2 (Microsoft/Ensember Studios), сердцу каждого любителя покататься верхом на роботе MechCommander (MicroProse/FASA Interactive), сердцу каждого любителя первой части Myth 2 (Bungie) и безумно модный еще в прошлом году проект Populous: In the Beginning (Bullfrog), так и не реализованный в нынешнем.

Лучшая походовая стратегия

Если Лев Толстой и Вася Пупкин напишут по роману — кому вы дадите Нобелевскую премию (даже если сначала честно прочитаете оба конкурирующих произведения)?

Правильно — Сиду Мейеру! Как и сделали E3-эксперты из UGO:

Alpha Centauri

(EA/Firaxis).

Новый шедевр Сида, Брайана и Джеффа задвинул Heroes of Might & Magic III (The 3DO Company) — в подробности вдаваться не будем; Civ 2: Test of Time (MicroProse) — ну устали мы говорить о ностальгии, а также Guardians: Agents of Justice, прелестное дитя фирмы MicroProse, через пару недель после описываемых событий... трагически погибшее от рук своих создателей (!!!) — из-за того, что они так и не сумели им вовремя разродиться. По внезапности для всех посторонних наблюдателей и обломности для тех, кто ждал игру больше трех лет, это напоминает разве что свертывание проекта WarCraft Adventures (Blizzard). Еще в списке присутствовала Operational Art of War (Talonsoft) — дремучий wargame, отрада сугубого фаната (мы ее вообще в упор не заметили).

Лучший боевой симулятор

Выбрать лучший боевой симулятор для строгого жюри не составило труда, поскольку оно, не колеблясь, несколько экзальтированно назвало эту игру "зерном среди плевел" и "жемчужиной среди..." остальных E3'шных продуктов, скажем так.

Fighter Legends: Europe 1944

(Jane's)!

В WWII Fighters их поразили фотореалистичная графика, внимание к деталям, убойный multiplayer и то, что все это — и правда, "как на войне". Хочется верить — а то прямо слюни текут!

Лучшими из плевел оказались MechWarrior 3 (MicroProse/Zipper Interactive) — очередная игра надежды нашей; еще одна битва за Европу в условиях второй мировой — European Air War (MicroProse); еще один боевой самолет и еще одна MicroProse — игра Falcon 4.0, которую стоило упомянуть хотя бы потому, что она, похоже, действительно выйдет в свет этой осенью, хотя ждали мы ее почти так же долго, как ждала Америка победы в Корее, где летает наш Falcon; и, наконец, еще немного больших роботов — Heavy Gear 2 (Activision)... уф, неловко признаваться, но эта манера говорить всерьез о том, чего еще СОВСЕМ нет, начинает утомлять.

Лучший "мирный" симулятор

Игра, ставшая победителем в этой категории, здорово рисковала: Railroad Tycoon — но не Сид Мейер! Как это так?! Да за одно это...

Однако проект группы, нагло назвавшей себя GoD (что на самом деле всего-то означает Gathering of Developers), оказался настолько обаятельным и многообещающим, что отсутствие нашего общего стратегического дедушки экспертов не остановило:

Railroad Tycoon II

(Gathering of Developers/Pop Top).

Паровозики — как живые, экономика — зубастая, как в реальности, все как тогда, только намного, намного лучше... Да что тут скрывать — у всех руки чешутся!

Как и на SimCity 3000 (EA/Maxis), разумеется, и на Caesar 3 (Sierra/Impressions) — сиквел за сиквелом, что уж тут поделаешь!

Лучшая RPG

Advanced Dangeons & Dragons Forever! (см. ниже):

Baldur's Gate

(Interplay/Bioware).

Позади остался даже Fallout 2 (Interplay, виновник такого обильного слюноотделения среди поклонников жанра, что ему позавидовала бы сама собака Павлова), не говоря уж об Anachronox (Eidos/Ion Storm, об этой игре мы уже беседовали), Diablo 2 (Blizzard) — и здесь, бедняга, обломалась, — и Ultima: Ascension (Origin Systems), которая, разумеется, тоже должна быть "совсем как раньше, только лучше", и которая пока порадовала нас изумительной красоты скриншотами.

Лучшая Online Only RPG

Настолько Online и настолько RPG — как можно было устоять? Хотя еще не Online и еще не RPG:

EverQuest

(Sony/989 Studios)!

Как всегда, далее по списку: FireTeam (Multitude) — мощная онлайновая "Зарница", ныне пребывающая на стадии альфа-тестирования; 10six — суперпроект SegaSoft, чисто онлайновая стратегия, способная поддерживать до миллиона игроков по всему миру...

Лучшая гоночная игра

Здесь нам помахал ручкой перенос с Sony — зато какой!

Need For Speed 3

(Electronic Arts).

Эта штука будет посильнее F1: Racing Simulation! Во всяком случае так думает высокое жюри и его президент г-н Эйрон Джон Лоэб.

За победителем выстроились: Grand Prix Legends (Sierra/Papyrus), Motocross Madness (Microsoft/Rainbow Studios) и Moto Racer 2 (EA/Delphine Studios).

Вот, пожалуй, и все... Не сказать, что крутой получился конкурс — так, состязания на тему, кто точнее впишется пальцем в небо. Но тоже, конечно, интересно — а главное, раз и навсегда показывает тенденции отрасли. Смотрите и думайте: "Они, эксперты и знатоки рынка, хотят видеть наш виртуальный мир именно таким!"



Скажите "Чи-и-из"!

Михаил Новиков

ФОТОРЕПОРТАЖ



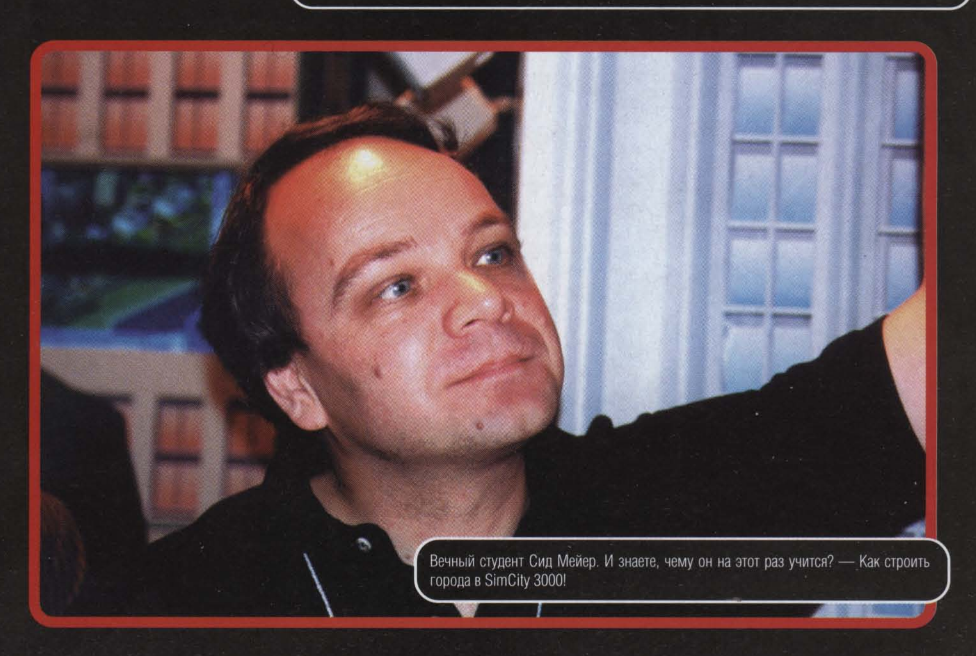
Атланта с высоты птичьего полета. Раннее утро. Небоскребы скрыты в тумане.



Oddworld Inhabitants — и вовсе они не "злобные мясники с топорами", а вполне симпатичные ребята.



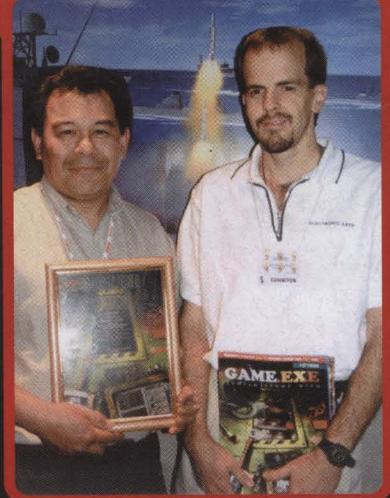
Дэвид Бревик, президент Blizzard North: "StarCraft наконец-то в продаже. На E3 мы отдыхаем."



Вечный студент Сид Мейер. И знаете, чему он на этот раз учится? — Как строить города в SimCity 3000!

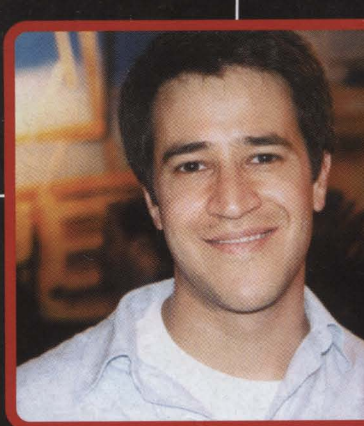


Пол Грейс руководит в Jane's Combat Simulations всеми водными и подводными проектами. А еще он "вице-президентствует" в EA.

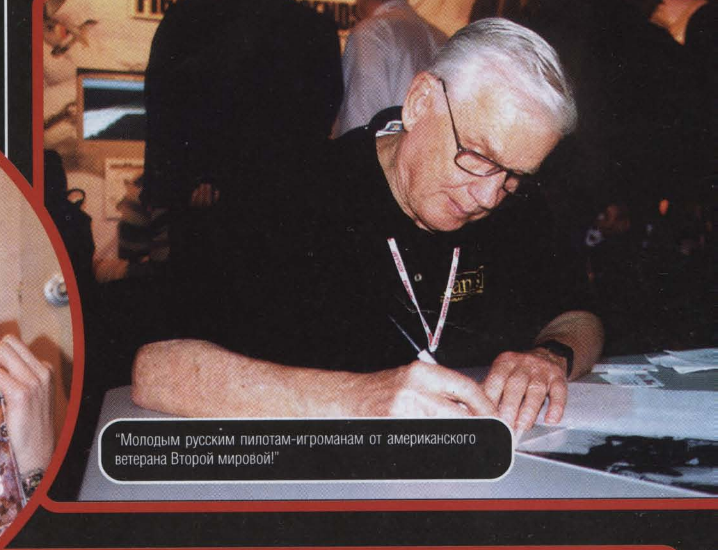


Вот такие они — "подводники"! Ким Кастро, вице-президент Sonalysts, и Эд Гуинн, продюсер Jane's, создавшие 688(I) Hunter/Killer.

Джош Резник, продюсер Dark Reign, счастлив: наконец-то он займется собственным делом — фирмой Pandemic Studios, которая обещает порадовать нас Dark Reign II и Battlezone II.

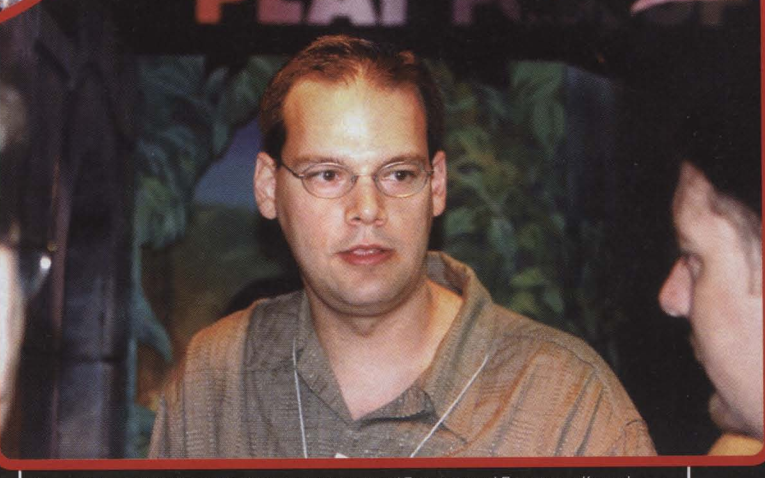


Сара Риччутти, PR Activision, все время в боевой готовности. Растаяла лишь при виде приза и свежего номера .EXE.



"Молодым русским пилотам-игроманам от американского ветерана Второй мировой!"

Макс Шэфер, вице-президент Blizzard North: "Это президент отдыхает, а нам на стенде еще пахать и пахать!"



Спешите! Доктор Рэй Музика дает бесплатные консультации! Только три дня! Пролетом из Канады! Зачем вы лезете со своим остеохондрозом? Здесь говорят о Baldur's Gate.

Только что состоялось официальное открытие E3. Почему бы не провести по этому поводу конференцию?.. А пригласим-ка мы всех самых-самых крутых боссов! Пошли считать! Начинаем с того, что похож на... Верно — Sony. Далее... Не мучайтесь, мы вам поможем, правильный ответ: Electronic Arts, Nintendo, Microsoft, LucasArts. Все солидные, в шикарных костюмах, в килодолларовых галстуках. А этот, что справа, в кроссовках и джинсах, что за хиппи? Узнали? Правильно, ему можно. Его зовут Сид Мейер.





Чего только ни увидишь на стенде GT Interactive!



Питер Билотта, президент Европейского отделения Interplay: "Приз?! От .EXE?! Да еще и последний номер?! Ребята, вы меня балуете! Ладно, уговорили, покажу вам за это свежий Fallout 2!"



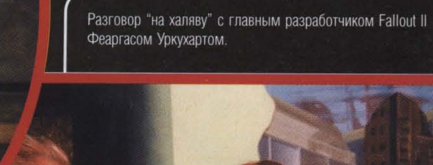
И сколько, по вашему мнению, футболистов играют сейчас на футбольном поле Sega? Да уж никак не по правилам ФИФА! Похоже, что все зрители с трибун высыпали на поле, и мячу негде упасть. Таков он -- первый час после открытия выставки.



Лорд Бритиш (в миру Ричард Гэрриот): "Я русский бы выучил только за то, что на нем пишет .EXE!"

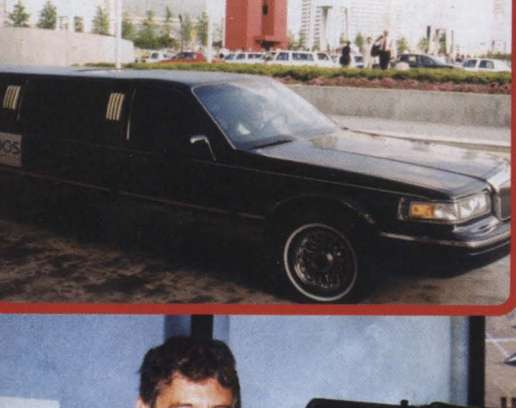


Элисон Грант (Interplay) четко знает, что только одно прикосновение к Game.EXE сделает ее счастливой. Того и гляди — запоет.



Разговор "на халяву" с главным разработчиком Fallout II Феаргасом Уркухартом.





Лимузин Eidos был так-о-ой длинный, что не поместился в кадр! В нем, кстати, тоже был бар с музыкой, и не только (спасибо, девчонки, что подсказали, где можно оттянуться!!!).

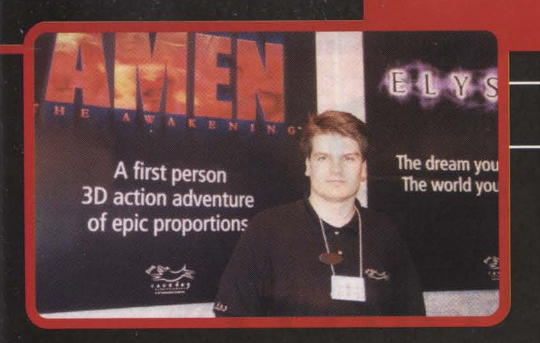


Джон Гарсия, президент NovaLogic (слева): "Мы научились хорошо ездить на танках, теперь русские учат нас летать на МиГ-29".



Где, как не на E3, еще могут встретиться два интеллигентных человека и обсудить последний симфонический концерт в Карнеги-Холл?! Брюс Шелли (Ensemble Studios), которому еще предстоит довести до ума Age of Empires II, и Джефф Бриггс (президент Firaxis), который уверен, что "Сид не подведет".

А неподалеку от Атланты, вырубленные в скале, три генерала армии Конфедерации все еще мечтают о реванше...



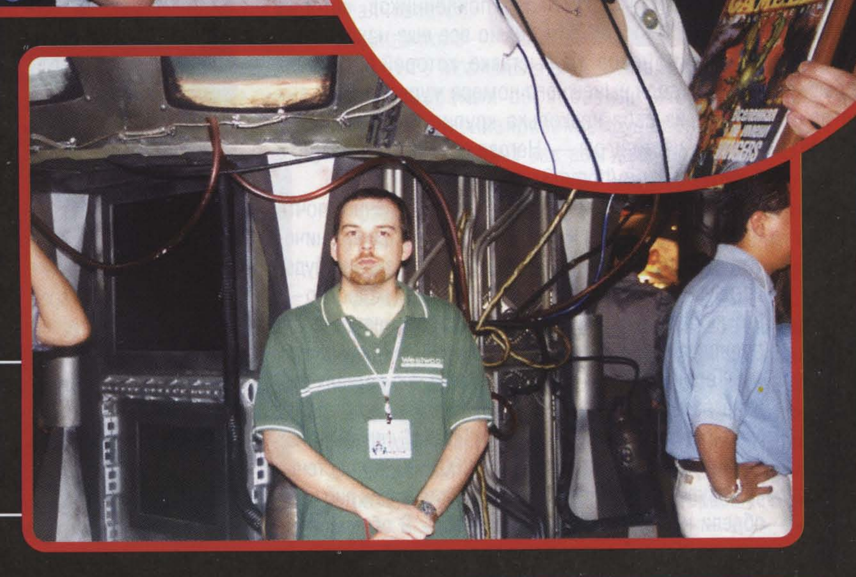
Грег Мак-Мартин: "Будет вам Amen, будет вам и The Awakening!"

Клифф Блежински (Epic MegaGames) — по словам прогнувшейся перед г-м Клинтоном CNN, "самый кровожадный человек в мире, сделавший самую кровавую игрушку года".

Спортсменка, парашютистка, подводница (и как ей это в заснеженном Техасе удается совмещать!), наконец, просто красавица Кристен Мак-Интайер из Origin Systems.



Джон Аппендал, вице президент CaveDog: "Почаще заглядывайте на наш веб-сайт! Да, и про линк на нас не забудьте!"



Настоящий Адам Исгрин (Westwood Studios) точно знает, какого цвета тиберий в C&C: Tiberian Sun. Он же его и рисовал! Он же дал нам интервью (внимательно см. этот номер!).

Вот они — англоязычные "Вангеры"! Водятся на стенде Interactive Magic. Исключительно. Вместе с "демами", наклейками и плакатами. Вот если б кто знал, что с этим мехосом делать! Даже экран погас.





Вся команда CaveDog с призом за Total Annihilation. Дружные ребята. Ударники. Передовики производства. Однозначно!

Джейми Готтлиб, еще один PR Activision: "Ох и щедрые же эти русские! Целых два приза! За что такая любовь?!"





Contact names:

Trip Hawkins, Chief Executive Officer; *John Adams,* Chief Financial Officer; *Greg Richardson,* Vice President Sales and Marketing; *Michael Devine,* Director of Sales; *Ron Resnick,* Eastern SIS Manager; *Tuesday Uhland,* Public Relations Manager

International contacts:

Connie Holder, International Sales

Cyclone Studios *www.3do.com/uprising/cyclone.htm*

The 3DO Company

www.3do.com

600 Galveston Drive
Redwood City, CA 94063
tel: 650-261-3000, fax: 650-261-3120

НОВОСТИ

Heroes of Might and Magic 3

Планируемый выход игры: конец 1998 г.

Есть игры, которые не умрут никогда. Такие игры передаются от отца к сыну, переписываются со старого 286-го на новый 386-й и никогда не надоедают. Периодически авторы такой игры издают ее еще раз, адаптируя для новых, более быстрых процессоров и видеокарт, внося легкие дополнения в и без того идеальную игровую систему и дотягивая изображение до эстетических стандартов нынешнего дня. Heroes of Might and Magic, а по-нашему просто "Герои" — именно такая игра. "Героев" любят все — думеры, переквалифицировавшиеся в квакеров, студенты и их мучители, геймдизайнеры и пожилые отцы семейств. Игра имеет оглушительное количество поклонников, которые выучили "Героев" от и до, но все еще находят для себя нечто новое. На выставке, которой посвящена львиная доля нынешнего номера журнала, 3DO выдавила из себя несколько крупиц информации о третьей части игры — Heroes of Might and Magic 3 (www.3do.com/homm3).



Итак, глупый вопрос: что нового? Конечно, почти ничего. "Герои" тем и хороши, что менять в них ничего не надо. Любая новая завитушка на экране будет встречена поклонниками с неподдельной радостью — это любовь. Действие происходит, разумеется, в отполированной многочисленными RPG и предыдущими "Героями" мире Might and Magic, а о деталях сюжета разработчики обещают рассказать чуть позже. Графический "движок" новых "Героев" теперь тянет 16-битные цвета и разрешение 800x600, а простенькие "мультяшные" изображения действующих лиц приобрели некий лоск и значительность. В общем, очередные "Герои" смотрятся вполне достойно, радуют стратегический глаз и при этом не требуют второго "Пентиума" и четырех Мбайт видеопамяти.

В игре будет сделан чуть больший уклон в сторону RPG. 24 различных героя 8-ми классов ("плохие" превалируют!) приобрели больше индивидуальных параметров, которые растут с опытом. Компьютерный интеллект в очередной раз подвергся переработке, улучшен алгоритм нахождения путей, враг теперь более осмысленно выбирает охранный гарнизон для своих замков, которые, кстати, придется отстраивать после каждой осады.



Боевая система особенно не изменится, разве что поле боя станет несколько больше. Многопользовательские игрища прорвутся в Интернет, где 3DO грозится возвести выделенный сервер с чат-каналами для желающих. Так как ждать пока все прочие участники сделают свои ходы в multiplayer не самая веселая вещь в жизни, разработчики думают разрешить им ползать по своему королевству, анализируя ситуацию. Анализировать, но руками не трогать! Увы, от полной версии игры нас отделяет жаркое лето и мокрая осень: "Герои" появятся не раньше ноября...

Uprising 2

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Пока журналисты спорят, к какому жанру следует отнести первую в мире action/strategy от Cyclone Studios — Uprising, разработчики уже во всю трудятся над второй частью игры. И, что самое печальное, Uprising 2 (www.3do.com/uprising2) не поможет нам решить эту проблему: по имеющейся информации, игра будет сделана примерно в том же самом ключе.

Графический "движок" подвергся тотальной переработке и, по словам авторов, просто валит на корню все живое (очевидно, именно поэтому пока обнародован лишь один реальный скриншот из игры). Владельцы Voodoo 2 смогут объединить свои карточки (SLI) и насладиться игрой в разрешении 1024x768. Количество полигонов в моделях значительно возрастет, а сам танк — Wraith — станет двигаться более реалистично. Стоит ли продолжать жить фанатам Uprising без 3D-акселераторов, в Cyclone пока не сообщают.

Гражданская война, разразившаяся в первой части игры, наконец-то закончится. На этот раз нам предстоит потягаться с ящерицеобразными инопланетянами, которые находят особый кайф в изъятии ДНК из трупов людей. Соответственно, противник будет иметь абсолютно другой набор юнитов, среди которых встретятся танки с пси-оружием, способные захватить контроль над сознанием человеческих экипажей и обратить их против нас.

Телепортирующиеся из ниоткуда танки и солдаты останутся и во второй части. "Мы не хотим, чтобы игрок ждал по 25 минут, пока отряд доберется от фабрики до места боевых действий, — говорит продюсер Uprising 2. — Мы не желаем потерять ощущение действия в угоду реалистичности". Хорошая новость: фабрики теперь не обязательно возводить прямо рядом с цитаделью. Хорошо продуманная организация базы — это часть успеха.



Пока не решено, сможем ли мы ощутить себя в шкуре ящериц, но вот поиграть ввосьмером по сети — пожалуйста. Uprising был очень веселой игрой, и, похоже, вторая часть будет еще сильнее. А жанры люди придумали из собственной ограниченности. Когда придет Великая Игра Будущего, кто посмеет повесить на нее ярлык?

Accolade

www.accolade.com

5300 Stewens Creek Boulevard, Suite 500
San Jose, CA 95129
tel: 408-985-1700, fax: 408-246-1053



ACCOLADE

Contact names:

Jim Barnett, President/CEO; *Stan Roach*, Executive Vice President-Sales and Marketing; *Hick Delargy*, CEO; *Kirsti Spiva*, Vice President Human Resources; *Neil Johnston*, Director Product Marketing; *John Koronaios*, Director Sales; *Erica Krishnamurthy*, Senior Public Relations Manager; *Steve Ackrich*, Executive Producer; *Chris Dowend*, Executive Producer; *Glyn Anderson*, Director of Technology

International contacts:

John Koronaios

НОВОСТИ

Redline

Планируемый выход игры: ноябрь 1998 г.

Помнится, склеротик ПэЖэ в одном из .EXE-номеров сокрушался по поводу шедевра ушедших лет — Death Track. Так вот, его молитвы были услышаны! Да не где-нибудь, а в самой Accolade: в срочном порядке начата разработка игры Redline, в чем-то родственной вышеупомянутому произведению. Только вот фразой из E3-пресс-релиза, посвященного этому событию, можно пугать маленьких (и не очень) детей. Вслушайтесь: "футуристический урбанистический боевой 3D-симулятор". Впрочем, за столь ужасным плетением словес кроется вполне симпатичное тельце игры.





События разворачиваются в недалеком 2066 году. По всей стране (какой именно — умалчивается, но надо полагать, что в любимых нами Штатах) идут "разборки" мафиозных образований с применением сильно модернизированных на военный лад автомобилей. Задача как всегда проста: вступив в одну из группировок, вам следует пройти путь от рядового уркагана до лидера банды. Для этого вы получаете в свое распоряжение одну из машин, оборудуете ее всевозможным оружием и выезжаете на "тропу войны"...

Постепенно, по мере продвижения по "карьерной лестнице" вам будут становиться доступны новые модели машин (всего их десять штук, отличающихся скоростью, маневренностью и прочими характеристиками) и виды оружия (от простых пулеметов и самонаводящихся ракет до экстравагантных EMP-генераторов, выбрасывающих бедного водителя из машины). При этом у разных кланов оружие немного отличается. Некоторую изюминку игре добавляет возможность покинуть на время своего "железного коня" и завершить битву собственноручно (в прямом смысле этого слова) — как в обычном шутере от первого лица. Следует также упомянуть о поддержке сетей (LAN и WAN) и, соответственно, multiplayer-режима (до 16 человек). Кроме того, Accolade с непонятной гордостью заявляет, что это будет их первая игра, требующая 3D-акселератор... Выход игры намечен на ноябрь 1998 года.



Slave Zero

Планируемый выход игры: весна 1999 г.

По непонятным нам причинам разработчики чрезвычайно любят выбирать местом действия своих игр будущее. Игра Slave Zero не станет приятным исключением — ее сюжет разворачивается через пять сотен лет. В те времена жизнь на Земле станет весьма занятным времяпрепровождением. На всей территории планеты раскинется огромный мегаполис, населенный биомеханическими существами (полулюдьми, полуроботами), ведущими между собой тяжелую затяжную войну. Мы тоже участвуем в этой бойне и, естественно, находимся на "правильной" стороне. Пока мы там находимся, врагам удается разработать прототип ужасного оружия под названием Slave Zero. А раз нашим ученым ничего создать не удалось, то остается лишь выкрасть вражескую разработку. Это только начало целой череды миссий. После успешного изъятия Slave Zero из лабораторий врага обнаружится, что существует копия прототипа, которую необходимо уничтожить...

Все игровое действо будут происходить в огромном городе, спокойно живущем своей собственной жизнью. Машины носятся по улицам, в небе плывут дирижабли, украшенные рекламой, люди спешат по своим делам и истошно орут, попадая под выстрелы... Авторы обещают, что одновременно на экране будут идти, лететь, ехать и просто шевелиться десятки или даже сотни объектов (если, конечно, хватит мощности вашего компьютера). Не трудно догадаться, что для нормальной работы всего этого великолепия совсем не плохо иметь 3D-акселератор. Среди прочих "достоинств" игры стоит упомянуть вид от третьего лица, впечатляющий набор движений главного персонажа и его прекрасную анимацию, поддержку LAN, TCP/IP (deathmatch и несколько вариантов cooperative-режима)... Игра увидит свет лишь весной следующего года.





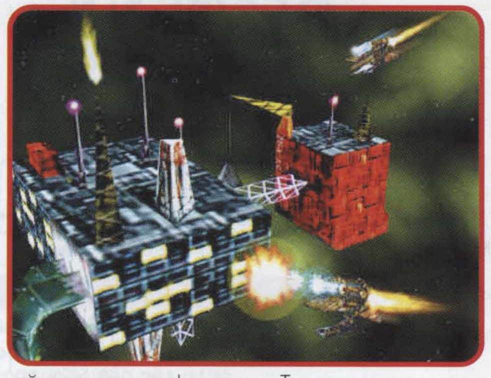


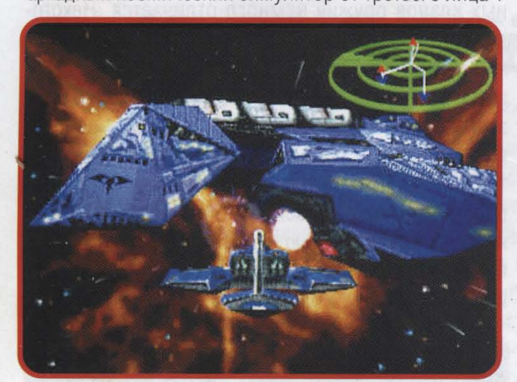
StarCon (Star Control 4)

Планируемый выход игры: весна 1999 г.

Собственно, со времени нашего последнего рассказа об этой игре (#4'98) новой информации так и не появилось (не считая нескольких screenshot'ов). Даже на E3 авторы и издатели отделывались все теми же, набившими оскомину посулами. Вкратце о главном.

Основной чертой нового Star Control'а стала аркадность. Растеряв всевозможные несущественные (по мнению разработчиков) мелочи, он превратился в "аркадный космический симулятор от третьего лица". Из "приобретений" можно назвать: поддержку 3D-ускорителей и, как следствие, огромное количество спецэффектов; возможность играть за любую расу; давно ожидаемую сетевую поддержку с множеством нестандартных вариантов игры (до восьми игроков противоположных сторон смогут как просто deathmatch'иться, так и пытаться выполнить какой-нибудь квест); унифицированный интерфейс (забудьте о бесконечных меню и десятках различных экранов) и т.д. Как ни странно, но разработчики чрезвычайно скупы на информацию. Так, до сих пор неизвестно, какие именно расы перекочуют из предыдущих версий, а какие удивят нас своей весенней свежестью. Самое ужасное, что томиться нам предстоит аж до весны 1999 года.









Test Drive: Off-Road 2

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

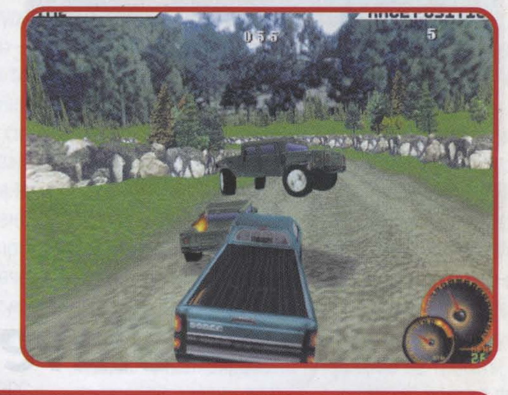
Off-Road появился на свет несмотря на то, что его предок был неудачником. Пожалуй, это самая лучшая характеристика последнего эксперимента фирмы Accolade над серией Test Drive. Off-Road 1 был слишком игрушечным, примитивным и поверхностным. Изменится ли что-нибудь во второй части игры?

Вряд ли. Разработчики просто решили поменять декор. Основным достоинством игры по-прежнему является лицензия на использование самого великого джипа в мире — Hummer. Кроме того, вы сможете сесть за руль Land Rover Defender 90, Dodge RAM V12, Dodge T-Rex, Ford Explorer, Jeep Wrangler и нескольких других машин.

Обещает измениться физическая модель поведения машин на дороге — и это правильно. Off-Road 2 также добавит немного острых ощущений: как вам понравится ездить на подстроенной собственными руками машине? А это будет возможно: варьируйте резину, сцепление, тормоза.

Дабы привнести свежий дух приключений и заставить игрока чувствовать себя первопроходцем в горах, пустынях и тундре, разработчики решили сделать ломаемые объекты. Теперь вы сможете крушить бревна и заборы, продираться сквозь кустарник и форсировать мелкие речки. Словом, участвовать в соревнованиях команд Camel Trophy.

Игра появится уже осенью 1998 года.







ACTIVISION

Contact names:

Robert Kotick, Chairman/Chief Executive Officer; *Brian Kelly,* President; *John Baker,* Senior Vice President Corporate Development; *Ron Scott,* Senior Vice President North American Sales; *Eric Johnson,* Senior Vice President North American Marketing; *Maryanne Lataif,* Senior Director Corporate Communications; *Mitch Lasky,* Senior Vice President Studio X; *Alan Gershenfeld,* Senior Vice President Activision Studios; *Barry Plaga,* Senior Vice President Chief Financial Officer; *Larry Goldberg,* Senior Vice President Business Affairs and General Counsel; *Bob Dewar,* Senior Vice President International

International contacts:

Bob Dewar

id Software	www.idsoftware
Quickdraw Developments	www4.activision.com/games/asteroids/
Presto Studios	www.prestostudios.com
Raven Software	www.ravensoft.com
Ritual Entertainment	www.ritual.com
Xatrix Entertainment	www.xatrix.com

Activision

www.activision.com

3100 Ocean Park Boulevard
Santa Monica, CA 90405
tel: 310-255-2000, fax: 310-255.2100

НОВОСТИ

Asteroids 3D

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Начав свой жизненный путь еще в 1979 году на игровых автоматах, суперигра Asteroids была переиздана через пару лет для модного тогда супер-компьютера Atari 2600 и сразу же стала одной из самых популярных игр на территории славных Соединенных Штатов. Ныне же, то есть до конца 1998 года, благодаря стараниям английской компании Quickdraw Developments и заслугам отважной Activision, вероятно, постепенно впадающей в детство, игроманы всех возрастов и поколений получат шанс лично поручкаться с классикой жанра Arcade.

Подобно своему прародителю, новые "Астероиды", показанные на E3, будут по-прежнему являться незамутненной воды аркадой. В наших мозолистых окажется небольшой космический корабль, который может: а) лететь вперед, б) поворачивать налево или направо, в) стрелять. Ого-го! Впереди огромные космические пространства, наполненные астероидами, врагами и, естественно, бонусами! Минимум раздумий, максимум действия! Даешь!..

С технической стороны игра, как ни странно, полностью соответствует сегодняшним веяниям. Несмотря на то что авторы и издатели забыли о motion capture, с нами полный и честный (честнее не бывает!) 3D, Hi Color, прекрасные оптические эффекты, качественный звук, зрелищные видеовставки. Наконец, в игре будет уже почти забытый режим split-screen, из которого, собственно, и вырос нынешний победоносный deathmatch. Выход в свет "долгожителя" объявлен на осень. К подъезду одновременно будут подогнаны PC и суперприставка (давить!) PSX.





Beneath

Планируемый выход игры: весна 1999 г.

...Приехав в гости к любимому родителю, ведущему археологические изыскания в вечных льдах жаркой Арктики, вы обнаруживаете лишь заброшенный лагерь и таинственный туннель, уходящий глубоко под землю. Сыновьи чувства и врожденное благородство мгновенно пересиливают здравый смысл, и вы устремляетесь в подземный мир, даже не подозревая, ЧТО вас там ждет. А ждет вот что: три удивительных мира, каждый со своей уникальной культурой и цивилизацией, воспринимающие ваше появление без излишнего энтузиазма. Первым нас встретит территория Troglodytes'ов, чье развитие находится на уровне каменного века. Далее следует механизированный мир, населенный Morlock'ами. А на сладкое мы попадем в область, принадлежащую загадочным Insectoid'ам.



В течение всей игры, представляющей собой гремучую смесь action от третьего лица и квеста (adventure), вам предстоит сражаться с врагами, общаться с местными NPC, решать всевозможные головоломки и, естественно, демонстрировать чудеса акробатики. Персонаж обучен огромному количеству различных телодвижений. Он умеет: приседать, прыгать, кувыркаться, карабкаться на стены, подтягиваться и, конечно же, пользоваться разнообразным оружием (иногда весьма сомнительного происхождения).

Довершает картину симпатичная графика (16 bit), множество эффектов, качественные видеовставки, поддержка 3D-акселераторов. Но... Игру, как нам по секрету сообщили на E3, мы увидим лишь весной следующего года. С одной стороны, столько ждать — себя не уважать, а с другой — у разработчиков будет масса времени для того, чтобы дошлифовать этот акробатический квестовый экшен до зеркального блеска. Да, разработкой занимается компания Presto Studios, уже отличившаяся (в хорошем смысле) игрой The Journeyman Project. Припоминаете?

Good & Evil

Планируемый выход игры: лето 1999 г.

Удовлетворенные своими успехами на стратегическом поприще, cavedog'и (Total Annihilation, любовь наша!), пещерные псы, принялись экспериментировать с жанрами (как это оригинально!). Их следующий проект, к примеру, являет собой жуткую смесь РПГ, приключенческого квеста и, разумеется, стратегии. Причем упор делается именно на ролевую часть игры.

Проект Good & Evil ведет Ron Gilbert, человек, ответственный за первую и вторую части великой игры Monkey Island и не менее нашумевшую Maniac Mansion. Ron также внес немалую лепту в создание недавнего хита Total Annihilation.

Итак, вам предстоит взять на себя заботы по управлению целой группой искателей приключений, которые шатаются по миру (читай: "открывают карту") и долго-долго болтают с его обитателями (читай: "ведут серьезные ролевые беседы"). Как обычно, на пути хороших ребят часто попадаются плохие, которые тут же погибают в самом настоящем стратегическом сражении в реальном времени. В отличие от стандартных боевых РПГ-"движков" engine Good & Evil полностью трехмерен и позволяет игроку подстраивать камеру по собственному усмотрению. Особенно интересен подход авторов к построению

самого мира. Точнее, миров. Дабы не утомлять пользователя однообразными пейзажами, господин Gilbert планирует как минимум 50 совершенно сумасшедших карт, каждая из которых должна быть пройдена вашей отважной партией.

Игра находится в разработке лишь несколько месяцев и выйдет не раньше, чем в 1999 году. Вот такая конкретная дата.

Heretic II

Планируемый выход игры: ноябрь 1998 г.

Мы уже рассказывали об этом, безусловно, интересном проекте компании Raven Software. Если помните, это было в 5-м номере .EXE. Но что делать: один из девизов выставки достижений нашего хозяйства — "Повторение — мать". Итак...

В свое время очень многих удивила непоследовательность Raven. Сделав Heretic, Hexen и Hexen 2, компания вдруг решила вернуться к Heretic 2. Сами виновники путаницы объясняют это тем, что события, происходящие во втором Heretic'е, являются линейным продолжением первой части игры. Сохранился и старый герой — Corvin, о котором многие уже успели позабыть. Раскрывать же остальные детали сюжета издатели/разработчики пока отказываются, утверждая, что намного интересней постепенно узнавать все его нюансы, играя самолично.



Raven, ведомая Activision, и на этот раз сохранила свою привязанность к "движкам" от id Software, создавая игру на основе engine Quake 2. Но есть и некоторые изменения. Главное — действие теперь происходит от третьего лица, позволяя игроку окунуться в знакомый жанр 3D action с совершенно другой стороны. Плюс множество классических 3Dfx'ных спецэффектов, плюс скелетные основы моделей, плюс прекрасный дизайн, всегда присущий продуктам от Raven. Появившиеся недавно первые "демки" игры только подтверждают: да, игра будет очень вкусной. Ждать, по нашим прикидкам, осталось несколько месяцев: в планах издателя в нужной строке стоит слово "ноябрь".



Heavy Gear 2

Планируемый выход игры: ноябрь 1998 г.

Первая попытка Activision реабилитироваться после утраты лицензии на вселенную MechWarrior была неудачной. Несмотря на то что проект Heavy Gear был бурно разрекламирован в прессе и Интернете, особой радости у игроков он не вызвал. В основном пострадал gameplay, хворающий чрезмерной легкостью и некоторым однообразием. Но, как бы забыв о первом коматозном блине, Activision отважно заявляет о выходе второй части игры — уже в ноябре этого года!

Прежде всего Heavy Gear номер два — это новенький графический "движок", такой же, как и в Interstate '82. Разработчики очень гордятся характеристиками engine'а и расписывают открывающиеся перед HG2 горизонты. Хотя гораздо более занимательной является информация об изменениях в самой игре, а не в ее внешней оболочке.

Вина провала Heavy Gear лежит целиком на нестыковке "движка" и самой игры. Оказывается, gear гораздо более подвижен, чем mech, и MW2 engine просто не подходил игре по своей физической модели. Теперь gear перестанут выполнять функции гигантских роботов и предстанут в другом качестве. В HG2 вы станете командиром диверсионного отряда, который забрасывается на занятую противником планету. Вам, как добропорядочному партизану, придется устраивать засады, рушить вражеские укрепления, дезориентировать силы противника и вообще вызывать огонь на железного себя.





Разработчики обещают сложную систему управления подчиненными, похожую на образцово-показательную коммуникационную модель из недавно вышедшей Descent: Freespace. Сетевая игра будет упрощена. "Большой виртуальной войны", оказавшейся несколько провальной в первой части Heavy Gear, больше не будет. Вместо этого игроки смогут принять участие в онлайновых поединках, пытаясь набрать рейтинг и попасть в финальные сражения (очень похоже на онлайновый StarCraft).

Interstate '82

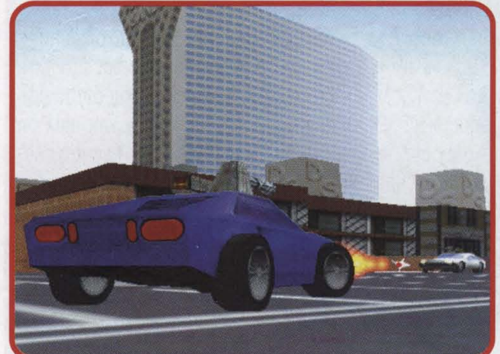
Планируемый выход игры: зима 1998 г.

На E3 окончательно выяснилось, что Activision не собирается просто так расставаться с такими звездами, как Taurus и Groove Champion. Изрядно повеселившись в 1976 году, пацаны ушли на заслуженный отдых, который продлился без малого шесть лет. Изменились машины и музыка, а вот нравы в свободолюбивой Америке остались прежними...

В один прекрасный (условно прекрасный) день к Groove'у в гости вваливаются два быка и начинают его бить, задавая при этом глупые вопросы. Заправив несчастного дурилкой, ребятишки продолжают диалог. Когда нашему герою приедается подобное общение, он поджигает собственный трейлер, оставляя невежливых горилл внутри — готовиться в собственном соку. Groove успевает сделать телефонный звонок своей сестричке Sky и отправляется подальше от импровизированного крематория. К несчастью, в его вэн врезается лимузин с правительственными номерами, и Groove отключается. Вэн взлетает на воздух.

Новый Interstate начинается с поисков Groove'а или того, что осталось от парня. Очень скоро обнаруживается, что чемпион жив и находится на засекреченной военной базе в заброшенной шахте. Уютное местечко принадлежит государственной организации Super Secret Service, которая напрямую подчиняется Белому дому. Начинается кармагедон в штольнях...

Interstate '82 использует новый графический engine от Activision "Dark Side", который наконец-то заме-







нил старенькую рабочую лошадку от MechWarrior 2. "Движок" требует обязательного присутствия 3D-ускорителя, так что графика игры делается изначально с расчетом на hardware-эффекты.

Интересно другое — как изменилась концепция игры. Вместо того чтобы просто придерживаться линии "больше всего", Activision вводит новые игровые элементы. Так, вы сможете смело забыть боевой девиз "Не покидай авто!". Напротив, скорость, с которой вы меняете авто, может спасти вам жизнь. Теперь вам придется выбираться из уютного бронированного автомобиля, чтобы выкурить негодяев, засевших в укрепленном здании, перекинуть рычаг, открывающий ворота, или просто пересесть на другое транспортное средство. К вашим услугам самые мощные автомобили восьмидесятых, мотоциклы, автобусы, грузовики и даже... вертолеты. Если за вами гоняется железная стрекоза, поливая огнем пулеметов, стоит ли оставаться на земле? Лучше угнать вертолет и подстрелить назойливого преследователя.

Помимо приключений на поверхности, вы имеете шанс поупражняться в управлении автомобилем под землей, в туннелях. Помните "Карму"? Так вот, вытащив Groove'а из подземной тюрьмы, вы сами попадете в ловушку. Ну а дальше — безумная езда по стенам и потолку (!) туннелей, дуэли в узких штольнях и прочие развлечения восьмидесяхнутых.

С другой стороны, теперь вам дозволяется входить в здания. Впрочем, зачем входить, если есть мотоцикл? Двухколесный друг позволит гораздо быстрее совершить покупки в занятом недругами торговом центре.

Все перечисленное не может не наложить свой благородный отпечаток на multiplayer-режим Interstate '82. По аренам будут раскиданы "свободные" средства передвижения. Игроки, нашедшие в подвалах домов базуки, смогут вести огонь из окон, а самые хитрые будут выключать двигатели и ждать, пока их машину попытаются занять. Ведь гоняться за пешеходами всегда было самым веселым развлечением!

Interstate '82 предложит пользователям более 30 миссий, объединенных единой сюжетной линией, и 30 сетевых арен, расположенных в 20 самых экзотичных уголках мира. Более того, разработчики клянутся, что все 40 средств передвижения уже готовы и до отказа набиты оружием! Осталось лишь дождаться релиза игры. Зимой, ребята, зимой!



Quake II Mission Pack: Ground Zero

Планируемый выход игры: конец лета 1998 г.

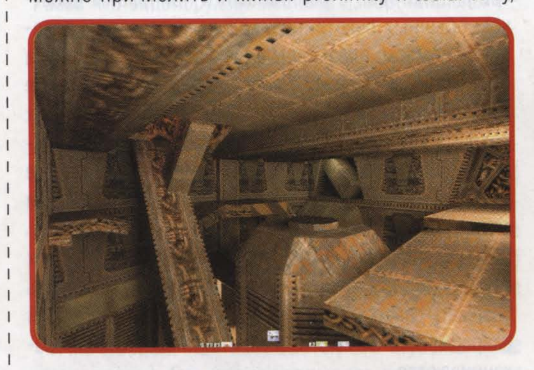
Говорят, что стабильность — хорошее качество. Rogue Entertainment создавала второй официальный Mission Pack для Quake 1, теперь же по заказу Activision спокойно работает над такой же штуковиной для Quake 2. Что можно сказать об этом творении? Да ничего особенного. Главное — помнить, что это отнюдь не свежая игра, а всего лишь продолжение уже существующей. Соответственно, не предвидится ничего кардинально свежего: 15 новых уровней, разделенных на пять unit'ов, новые монстры, оружие и вещички — все как в обычном Mission Pack'е. В отличие от своих коллег из Xatrix (сделавших add-on The Reckoning — читайте о нем чуть ниже) Rogue предпочитает раньше времени не распространяться о подробностях своих проектов, но E3 таки заставила ребят открыть рот и даже показать "из-под полы" наработки, что позволило нам быть сегодня с вами.

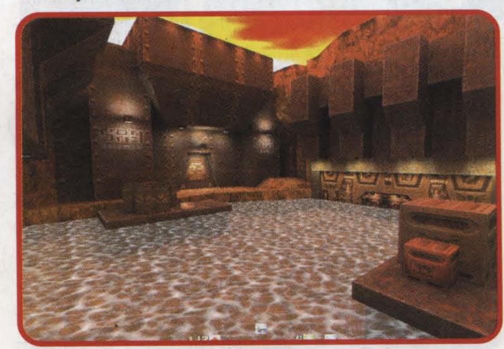
Всего будет добавлено четыре новых вида оружия, это: бензопила (очевидно, в память о старике Doom'е); Distruptor, стреляющий антиматерией; BGF (это не опечатка), "лавомет", пулемет, использующий лаву вместо пуль; наконец, Plasma Beam, похожий на Rail Gun, но стреляющий не маленькой частицей, а целым лучом энергии. К оружию же можно причислить и мины: proximity и tesla. И ту, и другую можно прицепить к стене или полу, но первая при приближении к ней просто взорвется, а вторая ударит электрическим разрядом. Из новых "фичей" можно назвать целую серию всевозможных "сфер". Каждая из них после активации висит этаким скромным шариком над головой игрока и принимает посильное участие в уничтожении монстров.



Раса Строггов пополнится следующими подвидами. Stalker — небольшое паукообразное, имеющее гнусную привычку ползать по потолку и падать незадачливому игроку прямо на голову. Medic Commander — живой завод по производству своих собратьев, за доли секунды создает любого Строгга (кого именно — зависит от выбранного уровня сложности). Carrier — новый тяжеловооруженный Босс, вооруженный в том числе rail gun, grenade launcher, chain gun и rocket launcher.

Не так много, но и не мало, как раз самое оно, чтобы немного подогреть интерес публики к продукту Activision/id. Ждите этот Mission Pack ближе к концу лета.





Sin

Планируемый выход игры: лето 1998 г.

2087-й год, зачуханный городишко Freeport, девочка-умница, специалист по генетике, измыслила новый наркотик, вызывающий изменение генетической информации и, как следствие, непрогнозируемые мутации. Молодежь нашего светлого будущего оказалась падкой до новых ощущений, и через некоторое время в распоряжении Elixis Sinclair (так зовут вышеупомянутую ученую барышню) оказывается целая армия мутантов. В этот момент, естественно, появляемся "мы"...

Это игра Sin от Ritual Entertainment, информируя вас о которой, мы уже все руки стерли о клавиатуру. E3 и нерадивые разработчики, которые тянут кота за хвост, вновь заставляют нас вспомнить о мозолях... Впереди 24 уровня, населенные всевозможными по виду, но одинаково недоброжелательными тварями, куча оригинального оружия и много часов непрерывного action.

До недавнего времени предполагалось, что игра выйдет в середине лета, но теперь час "X" передвинут к осени, и, мы надеемся, в следующем номере, как бы тяжело ни было нашим рукам, будет опубликован очередной подробный рассказ об этом неординарном проекте.



РЕЦЕНЗИЯ

Господин ПэЖэ

Quake 2 Mission Pack: The Reckoning

Я говорил и продолжаю говорить, что КРОВИЩА — дело хорошее, особенно когда ее много. А вот когда дело доходит до МЯСА — это уже отнюдь не так здорово, как может показаться на первый взгляд. А его, свежего и лежалого, мелко нашинкованного и разбросанного крупными кусками, в этом чуде природы, представленном впервые на любимой выставке, немало.

Quake 2 помните? Эти здоровенные коробки из-под обуви фабрики "Скороход", набитые тупыми квадратными роботами, выпущенными точно к Рождеству? Вспоминаете? Там еще была забавная деталь: версия с магазинной полки была вообще неработоспособна из-за кучи ошибок (чего уж там, к праздничку зато успели), которые исправляли аж целых десять раз (от версии 3.05 до 3.15) и до сих пор не исправили — в работе уже 3.17. Я вижу, вспомнили наконец... Так вот: нездоровая тяга к деньгам до добра не доводит — у кармаковского ужаса появилось продолжение.

Правда, сами id'овцы делать его не стали, технология была отработана еще на Doom и Quake. Энтузиастов вокруг полно, причем они готовы заплатить немалые деньги за такое право. Помнится, Final Doom, Ultimate Doom, Scourge Of Armagon, Dissolution Of Eternity были весьма симпатичными, а некоторые (например тот же Scourge) — просто отличными.

Увы, всему хорошему приходит конец. Пришел он и цепочке интересных продолжений... Когда я смотрел Redneck Rampage Rides Again (рецензия — в прошлом номере), я радовался, что у ребят из Xatrix Entertainment (их Web-страница: www.xatrix.com) есть вкус. Наверное, он и правда есть, но в Reckoning им удалось огромным усилием спрятать его от несчастных игроманов.



Сколько лет зимой не виделись!..

И даже знаю, где. В том же самом Quake 2. В чем не откажешь авторам Reckoning — так это в умении ухватить дух и букву оригинала и скопировать все один в один. Тут и длинные, мрачные коридоры, заваленные ящиками, и странные машины, занятые неведомыми манипуляциями то с лавой, то с кислотой... Те же монстры живут в тех же интерьерах.

Увы, копированию подверглись не только хорошие стороны (например неплохая сетевая модель), но и плохие, а их так много, что просто перечислять их можно не один час. Во-первых, игра по-прежнему очень легкая, как в свое время Quake 2 пробегался за несколько вечеров на самом высоком уровне сложности, так и Reckoning с легкостью пробегается за один вечер на том же самом уровне Hard (что я, честности ради, и проделал перед написанием этого текста).

Да, чисто формально он немного сложнее, но за счет чего? Очень просто: поставим за каждым углом парня по фамилии Tank, добавим штуки две-три гладиаторов с рейлганами и приправим десятком обычных пехотинцев, которым раздадим лазеры, пулеметы, плазменные ружья и прочие радости помощнее. Кстати, новые виды оружия дадим не только младшим, навешаем пушек побольше на всех вокруг, а многим добавим еще и силовую броню (которая, впрочем, всего-навсего увеличивает вдвое время уничтожения монстра, ничего не изменяя ни в стиле игры, ни в технике игрока).

И все? Да, именно так: если не считать нескольких новинок (кстати, весьма и весьма неплохих — здесь удержать самих себя от изготовления хороших вещей разработчики не смогли), на этом нововведения заканчиваются.

Поскольку монстров много и каждый из них очень живучий, игра, с одной стороны, теряет темп (приходится долго и скучно "строгать" толстых врагов за каждым поворотом). Но добряки-дизайнеры обо всем позаботились: оружия, патронов и здоровья накидали от души. Стреляй — не хочу. И, что характерно, я действительно не хочу!

Кстати, возникает резонный вопрос: а почему, собственно? Да, игра медленная, врагов много —



и что в этом плохого? На мой взгляд, дело в неудачном сюжете и откровенно скучной его реализации в уровнях. Сюжет (а точнее, его отсутствие) полностью повторяет Quake 2. Очередной выброс капсул, снова все, кроме нас, любимых, умирают при приземлении (гм, эффективный способ ведения войны, а?), и задача — опять-таки убить всех и умотать куда подальше.

По сюжету в начале приходится пробираться в укрепленную цитадель по очередной канализации (ибо

Мрачное зрелище. По мне стреляют семеро, и это еще не финиш



как раз в овраг с помоями угодила наша капсула), открывать и закрывать вентили, впускать и выпускать воду... Чувствуешь себя водопроводчиком, и это бесит до чертиков в глазах. Потом становится чуть легче, но к этому моменту на уровни уже не смотришь, ибо их не видно за плотными рядами монстров... Да, в конце есть пара красивых мест: можно угнать космический корабль, например, но это уже не спасает... Зевота сводит челюсти...

О! Новинки!

Да, они есть — рисованием новых уровней не ограничились. И новинки действительно приятные: налицо два новых вида оружия, две "фичи", два новых вида монстров и семь старых, которым добавлено разнообразия за счет нового вооружения. Бывало и хуже (вспомним отличия Doom от Doom 2), грех жаловаться.

Оружие номер один — Ion Ripper, на мой взгляд — самая приятная новинка во всей игре. Ест заряды довольно медленно (а питается cell'ами, которых может быть до 250, так что стрелять можно весьма и весьма долго), пускает эдакие "энергетические бумеранги", которые несколько секунд летают, отражаясь от стен (какое счастье, что они не попадают по стреляющему — иначе это оружие было бы опасно прежде всего для себя самого) и оставляя за собой небольшой след. Несмотря на не слишком сильные повреждения, которые причиняет Ion Ripper, его вполне хватает для борьбы с любыми врагами (что поделать, очень легкая игра)... А уж возможность стрелять за угол рикошетом — вообще подарок судьбы: если монстр недалеко, его нашинкует, прежде чем он добежит до угла.

Оружие номер два — Phalanx Particle Cannon. Как пишут авторы, эта штука выпускает две горящих магниевых болванки в несчастного врага, причиняя ему массу неприятностей. Огня, правда, не будет, но здоровья у оппонента поубавится довольно много. Увы, использовать это оружие трудно: если стрелять вблизи, самого зацепит разрывом, а если издалека — одна из болванок обязательно не попадет в цель (они довольно далеко разлетаются). Зато какая красота! Эти летящие сгустки пламени радуют глаз и греют душу.

Радости жизни: ловушка, затягивающая в себя близлежащих врагов и перемалывающая их на котлетки, в смысле, на особые питательные шарики, добавляющие 50% здоровья, и ускоритель стрельбы, каковой просто удваивает скорость перезарядки всех видов оружия...

Враги: Gekk и... нет, не Chukk, а всего лишь ремонтный робот. Гекки — "нечто дикое, но симпатишное", как говаривал старина Карлсон. Сложно описать, лучше посмотреть самим. Немного похоже на обезьяну, на человека, на тигра... Любит плавать, но может скакать и по суше. Забавно, что внутри у него — некая токсичная и светящаяся субстанция. Очень удобен для подсветки темных коридоров, если его там прикончить: МЯСО бедолаги ярко светится, пока не исчезнет. Стреляет каплей токсичной жидкости, довольно болезненно.

Ремонтник. Тих, спокоен, уравновешен. Характер нордический. Основное занятие — ремонт всего, кроме, собственно, игрока. Попадется труп — и труп отремонтирует, так что лучше все-таки прибить от греха, зачем нам лишние проблемы с оживленными покойниками?



Уровень для deathmatch. В поле зрения — три мощных пушки, каждая с тремя ящиками патронов. Мясо.

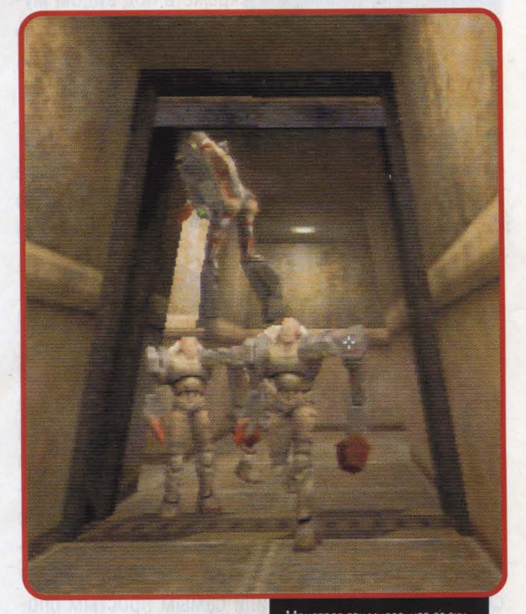
Враги разнообразные, семь штук. Даже рассказывать не хочется. Взяли старье, поменяли ему оружие, некоторым добавили силовую броню (то есть, по сути, просто увеличили запас здоровья) и успокоились. Разве что виды оружия местами изобретательны — то лазер, то бластер хитрый...

Этот стон у них песней зовется

Отдельный рассказ, точнее, вопль негодования, посвящен музыке. Да, технократическое общество музыкальности не допускает, требует лязга хладного железа и скрежета турбин. Но, пардон, терпеть терзающую уши какофонию целый вечер — это выше моих сил. Нельзя так издеваться над людьми, надо быть гуманней и отстреливать их в детстве, чтоб не мучились.

Я не уверен, как называется это музыкальное направление (гм, так и всплывает подслушанное где-то слово "дисторшен"), и не берусь судить, насколько оно интересно с искусствоведческой точки зрения, но давайте хотя бы здравый смысл привлечем, а? Плотный поток рева и визга, причем равномерный, заглушает все происходящее вокруг — не слышно ни монстров, ни техники, вообще ничего. А если сделать эту "музыку" потише — от нее ничего не остается, просто ровный шум с периодическими изменениями громкости. Тьфу, гадость!

Хорошо хоть звуки (посредственные, но все же терпимые) из Quake 2 не тронули, оставили почти все



Монстров так много, что от скуки они занимаются акробатикой, строя пирамиды.



Старички brains отрастили лазеры в глазах, а щупальцами так и норовят обнять покрепче.



Gekk, сами решайте, на кого он похож.





И куда ты от этих штук спрячешься?



А вот и старый знакомый. Странно, вроде, я его уже убивал...

как есть — и эта часть оказалась не такой уж плохой, разве что серенькой и скучненькой, но это даже в тон всему остальному.

Кстати, есть и радость, хоть мелкая, но все-таки есть. В версии исполняемого файла 3.15 (а именно она поставляется с The Reckoning) наконец-то убрана глупая проверка на наличие "родного" компакт-диска в дисководе. Так что люди, которые, подобно мне, не выносят скрежета под видом музыки, могут теперь официально ставить что-нибудь более приличное. "Боже царя храни", например, или "Иже еси на небеси"...

И смертный бой...

Не новость, что Quake 2 (как, впрочем, и остальные игры от id Software/Activision) силен прежде всего сетевой игрой. Не для того его придумывали, чтобы долбать тупых монстров, а для того, чтобы выяснять, кто же все-таки самый убийственный.

Deathmatch в Reckoning (кстати, а вы знаете, что "reckoning" — это всего-навсего "сведение счетов"?) очевиден и предсказуем. Обещали МЯСО? Будет. Много, очень много, еще больше. Самое обидное, что сами дефматчевые уровни сделаны просто великолепно, тут и красивая архитектура, и продуманные маршруты, места для заправок, засад и разборок, короче, все сделано на пятерку с плюсом. А потом... Потом, похоже, кто-то (разработчики? паблишеры?) сказал, что играть будет скучно. И проблему решили самым простым способом: около каждого оружия положили по две-три больших коробки патронов, немало понакидали коробок и просто так.

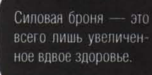
Кому будет интересно играть в таких условиях? Очевидно, тем, кто не любит и не умеет играть тактически, экономить патроны и выбирать оружие по ситуации. То есть 99% всех игроков. Да, я понимаю, вам всем это понравится, и написать об этом я обязан, но лично мне такой радости не надо...

Особое мнение

Я не люблю Quake 2, и потому, наверное, точное следование его канонам ничего, кроме злости, у меня не вызвало. А вот брат по оружию и коллега по журналу Krom, Роман Косенко, любит Quake 2. И догадайтесь, какого он мнения о Reckoning? Правильно, он получил кучу удовольствия и долго уговаривал меня не обижать фирму Xatrix. Сдается мне, что продукт все-таки удачный, жаль, для очень специфичной аудитории...

Одно только мне интересно: что будет делать Xatrix Entertainment дальше? Продолжит "игры для масс" и загнется через пару лет либо, как та же id в молодости, будет смело делать хорошие вещи и проживет еще долго-долго?





Силовая броня — это всего лишь увеличенное вдвое здоровье.



Quake 2 Mission Pack: The Reckoning

Xatrix Entertainment
Activision/id Software

Резюме

Тех же щей, да погуще влей. Враги в таком количестве, что перекрывают друг другу линию огня. Огневая мощь и броня у них запредельная. Только вот результат — никакой, получилось не сложнее, чем оригинальный Quake 2, разве что "помясистее". Впрочем, новые виды оружия нельзя не похвалить...

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90** (рек. 166)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA** (рек. ускоритель)

Графика	75%
Звук	60%
Сюжет	40%

Интересность





Contact names:
Helen Moriyama; Veronica Pajuyo

International contacts:
Veronica Pajuyo



Blizzard Entertainment

www.blizzard.com

50 Corporate Park
Irvine, CA 92714
tel: 714-955-1380, fax: 714-955-1381

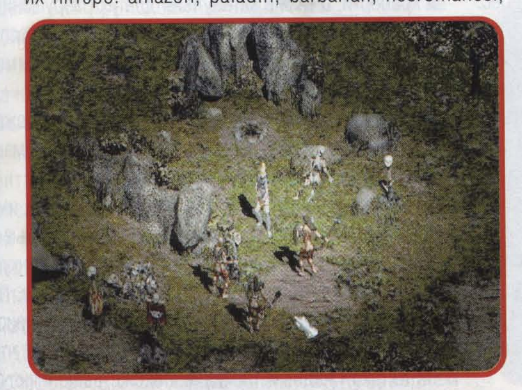
НОВОСТИ

Diablo 2

Планируемый выход игры: зима-весна 1999 г.

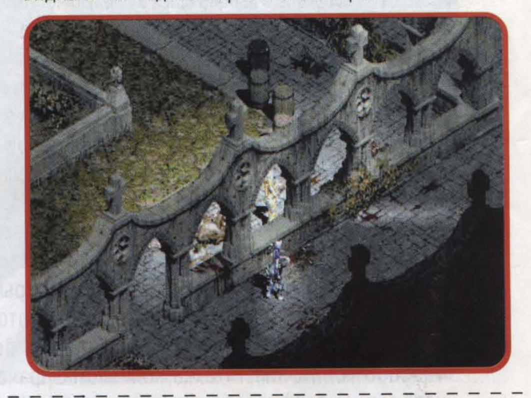


Еще одна игра с E3, о которой "Экзе" исписал, кажется, тысячи страниц. Да, ждать еще довольно долго, а большинство волнующих фактов уже предано огласке. Diablo 2 признает дилетантами и бракует героев предыдущей части — они не смогли справиться с веселым Павшим ангелом. Что приятно, количество героев только увеличилось. Теперь их пятеро: amazon, paladin, barbarian, necromancer, sorceress. Каждый из них должен освободить четыре города и убить трех Боссов — прежде чем отправиться на бой с самим Дьяволом.



Освободившись от своего второго проекта, WarCraft Adventures, Blizzard теперь готова сконцентрироваться на доводке новой Diablo до идеального состояния. Некоторые новшества действительно нуждаются в тщательной балансировке. Например система умений (приемов) каждого персонажа. Теперь герои-воины не смогут использовать магию. На смену заклинаниям приходят особые специальные удары, которые игрок приобретает, набирая определенное количество experience-очков (маленькое примечание: каждый такой удар расходует ману!). Любопытно, что управление персонажем полностью изменяемо: так, вы можете закрепить за кнопками мыши полюбившиеся "суперудары". Луки и арбалеты теперь требуют запаса амуниции, монстры могут прятаться за находящимися в комнате предметами: благодаря реалистичному алгоритму обзора, они просто могут быть невидимы с вашей точки наблюдения. Наконец, авторы предусмотрели много маленьких, но приятных мелочей. Так, вы сможете идентифицировать вещь прямо на полу, не подбирая ее; вам дозволено посмотреть, сколько места в "рюкзаке" занимает желаемый объект еще до его покупки в магазине. Каждый герой теперь может носить большее количество шмоток, любая из которых видна и на модели персонажа в игре.





StarCraft: BroodWars

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

На отчетной выставке Blizzard наконец-то сообщила подробности о выпуске продолжения некоей игры StarCraft. BroodWars появятся в вашем магазине несколько позже в этом году и будут содержать в себе 24 одиночные миссии (по 8 за каждую сторону), 100 многопользовательских карт, три невиданных ранее ландшафта, около 6 новых юнитов и всего одного героя.



BroodWars начинаются там, где первая часть игры нас покидает. Zerg'и раздобыли в Стае крутого персонажа и принялись чехвостить Terran'ов и Protoss в хвост и гриву. Люди, в свою очередь, наконец-то восстановили связь с давно покинутой Землей, а Protoss просто хотят, чтобы все от них отстали.

Несомненно, всех волнует, что за 6 новых юнитов появятся в игре и не сломают ли они драгоценный баланс... Ответ на второй вопрос пока неизвестен (догадайтесь, что считают по этому поводу в Blizzard), а насчет пополнения — пожалуйста.

У Terran'ов обнаружатся: Medic, который, не отходя от кассы, будет лечить пехотинцев от ран и укусов всяких мелких животных (типа Zerg Parasite), и Бомбардировщик, способный производить амуницию у себя на борту. Кроме того, двигатель бомбера будет иметь режим форсажа, и, вдарив по газам, мы сможем спешно покинуть место происшествия.

Protoss разживутся Dark Templar'ом, о свойствах которого вы могли получить общее представление в первой части StarCraft. Кроме того, берегитесь нового Dark Archon'a и летающего Corsair, мощного истребителя с защитным полем, делающим все дистанционные атаки бесполезными.

Zerg'и получат возможность мутировать в Lurker'ов, паукообразных существ, атакующих прямо из-под земли. Luker'ы будут производной от Hydralisk'ов, а вот кем окажется второй юнит Zerg'ов — пока не совсем ясно. Учтите, что сведения о пополнении весьма предварительные и официально не подтвержденные. Единственное, о чем можно говорить с уверенностью, — заставки между миссиями будут такими же роскошными, как и в оригинальной игре.





Contact names:
Beth Rodgers, Sales and Operations Manager; *Sam Flint*, Public Relations Manager; *John Podlasek*, Project Manager United States; *Thomas Hertzler*, Chief Executive Officer; *Mike O'Connell*, MIS; *Paul Bartu*, Marketing Manager; *Suzan Simmons*, Marketing Manager; *Barbara West*, Germany

International contacts:
Barbara West

Blue Byte Software

www.bluebyte.com
870 East Higgins Road, Suit 143
Schaumburg Il, 60173
tel: 847-995-9951, fax: 847-995-9956

The Settlers 3

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Все, что мы смогли выдавить из себя относительно третьих Settlers после посещения прошлогодней E3, — это один скриншот небесной красоты, да пару вздохов относительно бренности всего сущего и скрытности разработчиков. В этом же году Blue Byte разрешила немного поиграть в свое творение. Итак, что ожидает нас в третьей части?

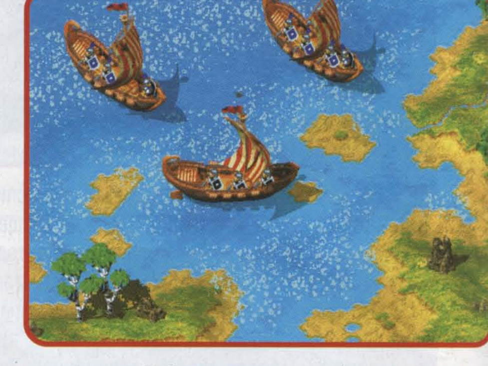
Hi Color, любые разрешения и полностью переработанная анимация — это снаружи. Все действующие лица в игре рассчитаны заново в 3D, а это 150 человек и 40 тысяч кадров анимации. Все здания и ландшафты обрели новый вид, но игра тем не менее узнается по первой же картинке: целью разработчиков было сохранить родной "look&feel" семейства Settlers. Правда, и без того оптимистическая цветовая гамма к третьей части приобрела ядовито-зеленый оттенок, а листва деревьев больше напоминает водоросли.

Рельеф по-прежнему остался трехмерным, но вращать над ним камеру нам не дадут — с технологической точки зрения игра явно проигрывает своим конкурентам. Впрочем, первые и вторые Settlers разошлись суммарным тиражом более 1250000 копий. Имея такое количество фанатов, игра может быть, вообще говоря, любой. К чести Blue Byte, в Settlers 3 мы увидим много нового.

Итак, играть будем за бога. Как говорил главный герой в "Дне сурка", "не главного бога, который наверху, а помельче". Римский Юпитер, египетский Хорус и азиатский божок, имя которого, возможно, транскрибируется как Чи-Ю, однажды оказались на ковре у Него, Самого Главного Бога. И тот сказал им: "Ребята, так, мол, и так, вы все понятия растеряли. Завалили всю работу — пора гайки затягивать. Даю вам последний шанс: кто из вас круче всех окажется, того в живых оставлю. Остальные — брызнут стружкой с резца небес. Ясно выражаюсь?.."

Простим Blue Byte'овцам этот псевдотеологический гон — факт остается фактом. Мы — бог, у нас есть народ (римляне, греки или, соответственно, "азиаты"), а все остальные боги вместе с их народами must die. Бороться за выживание будем разными способами — в основном, конечно, чужими руками. Принципиальное отличие новых Settlers — стратегический элемент. В игре наконец появились солдаты, которые в состоянии перейти границу! То есть юниты перестали быть просто забавными дополнениями к свиноферме, избушке лесничего или сторожевой башне, а приобрели некоторую самостоятельность.

В нашей армии есть мечники-лучники, копьеносцы-скауты, а также военные корабли, куда можно посадить воинов. Добавятся различные башни, укрепления и крепости, а также катапульты для их разрушения.



Еще один способ повлиять на ситуацию — воспользоваться имеющимися у вас (пока) божественными силами. Смерчи, ураганы, чума на оба ваши дома — все, как полагается. В поддержку "религиозному" сюжету и культовые постройки — храмы и пирамиды, "умащенные" служителями культов — священниками.

Три расы, участвующие в гонке за выживание, имеют не только различный внешний вид и неповторимые здания, но и уникальные умения, недоступные конкурентам. Греки — мастера в строительном деле, но, говорят, их бог слишком много пьет. Азиаты — прирожденные воины, тонкие стратеги и тактики, жаль, что их Чи-Ю такой жадный. Римляне, похоже, выполняют роль "людей" в космических стратегиях, они одинаково хороши во всем.

Увы, но двум из трех этих уникальных культур придется покинуть наш мир в конце одиночной игры. Битвы на просторах Интернета, по замыслам разработчиков, будут продолжаться годами. Выделенный сервер, вроде battle.net или bungie.net, примет любое количество желающих сразиться в Settlers 3. Результаты каждой игры будут отслеживаться автоматически, так что не пропустите свой шанс попасть в первый миллион самых горячих игроков планеты.

Стоит ли заранее приобретать PII для нормальной игры в новых Settlers? В Blue Byte считают, что нет, устанавливая минимальные системные требования в пределах P100, 32 Мбат, SVGA 1 Мбайт и рекомендуя P166, 32 Мбайт, SVGA 2 Мбайт. "Дема" крутится сейчас именно на таком компьютере, и даже оглушающий саундтрек в стиле последнего творения выжившего из ума Ричи Блэкмора не в состоянии заглушить постоянные переговоры игры с винчестером. Hi Color и 40000 кадров анимации — это не шутка. Игра выйдет поздней осенью и, как мы все здесь считаем, пройдет "на ура". Разработчики очень тщательно вслушивались в голос народа и учли мнения, пожелания и претензии миллионной армии фанатов. Мощная экономическая система стала здесь еще сложнее, военные действия приобрели правильную ориентацию, а красота — спасет мир и на этот раз.



ShadowPact

Планируемый выход игры: 1999 год.

Кроме всенепременных The Settlers 3 на стенде Blue Byte был представлен еще один, чрезвычайно интересный и, похоже, абсолютно не характерный для фирмы проект. ShadowPact — это стратегическая игра в реальном времени с сильным ролевым элементом и развитыми многопользовательскими возможностями. Уберите с лица эту кислую мину — речь и близко не идет об очередном "клоне". Сделано еще слишком мало, чтобы начать искать аналогии, но, кажется, поклонников серьезных игр ожидает очень приятный сюрприз.

Идея ShadowPact принадлежит не Blue Byte, настоящие ее авторы — американцы из свежеобразованной команды Murder of Crows. Год назад ее учредили два крупных "специалиста в широких областях", которыми завладела идея-фикс — создать игру, которая сочетала бы в себе глубокие стратегические возможности и тонкую, волнующую атмосферу. По убеждению авторов, настоящая игра должна пробить толстую кожу циничных игроманов и "одолжить" их у реального мира ради мира виртуального. Корни ShadowPact глубоко завязли в мистической литературе, кино и музыке. Игра проходит в атмосфере страшных секретов, тихого шепота и таинственных ритуалов.

Действие происходит в недалеком, но уже несколько более мрачном будущем, когда VreeTech Consortium откроет Святилище — квантовый скачок в виртуальное измерение, в океан информации, новый мир, о котором и мечтать не могли моряки древности. Очнутся от долгого сна обитатели потерянных дворцов и пропавших королевств, вновь соберутся потомки членов древних сект — начинается Тихий Армагеддон, Последняя война.

Итак, это завязка. Красиво, но что скрывается за этими словами? Игрок встает во главе одного из 16 тайных обществ, сражающихся за мировое господство в этой тихой войне. Мы управляем сетью агентов, разбросанных по всей планете, и занимаемся распределением ресурсов через виртуальную паутину Святилища. Каждый агент, со своими уникальными способностями, характером и "легендой", руководит командой оперативников. Грамотное управление людскими мускулами и мозгами, использование научных технологий, денежных вложений и таинственных артефактов — вот путь к успеху.

На определенной стадии разработки американские "Убийцы ворон" объединились с Blue Byte, которая преподнесла будущей игре бесценный (образно говоря) подарок — модифицированный графический 3D-"движок" Extreme Vision, который использовался сначала в Extreme Assault, а потом в Incubation. В такой комбинации составляющих ShadowPact вполне может стать настоящим событием.



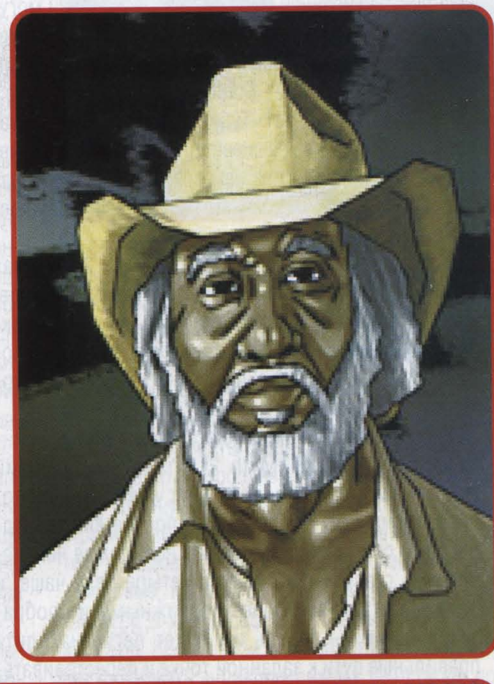
Большую часть времени игрок проведет за детализированной 3D-моделью земного шара, планируя стратегические операции. В любой момент изображение можно увеличить, и мы попадаем в один из 25 непохожих друг на друга городов — и тогда наступит время для тактических операций. Всякое здание в городе можно разрушить или взять штурмом, организовав на освободившейся площади научный институт, тренировочный центр или что-нибудь экзотическое, вроде мест заключения или культовых сооружений. "Фича", которая не может не взволновать даже самых флегматичных стратегоманов, — возможность самостоятельно вводить в игру новых агентов, здания, артефакты и даже технологии, или скачивать их из Интернета.

Увы, но КАК ИМЕННО будут проходить бои в этих самых трехмерных городах, словоохотливые разработчики умалчивают. Нет также ни одного скриншота из "тактического" вида. Нам остается лишь реконструировать образ будущей игры по немногочисленным картинкам из стратегической части. Обещается, что местами "игра будет достигать динамики, ранее виденной лишь в action". И в то же время нас уверяют, что "даже игроки с неустойчивой связью будут в состоянии действовать эффективно". По замыслу Murder of Crowns, лаги (сетевые задержки) следует использовать с своих интересах, превратив из врагов в союзников. Случайные задержки должны изображать трудности реальной жизни — проволочки в отправлении самолетов, банановые кожурки на пути наемных убийц и так далее.





Как эта система работает в точности, понимают, очевидно, только в рекламном отделе Blue Byte. Проверить же эту идею на деле нам придется не скоро — так что времени на приобретение P200 и 3Dfx, рекомендуемых разработчиками, хватит.







Contact names:

Alexander Seropian, CEO; *David Joost*, Sales; *Doug Zartman*, Public Relations; *Tuncer Deniz*, Product Manager; *Diane Donohue*, Marketing Coordinator

International contacts:

Alexander Seropian

Bungie Software

www.bungie.com

1370 Piccard Drive Rockville,
Maryland 20850-4304
tel: 301-926-8300, fax: 301-926-8010

НОВОСТИ

Myth 2: Soulblighter

Планируемый выход игры: зима 1998 г.

Вы прошли Myth до конца? Глупый вопрос, конечно, прошли! Так вот — плохо прошли. Оказывается, не все Падшие лорды были разбиты силами Света. По крайней мере один из них, самый могучий злодей, если не считать безвременно покинувшего нас Балора, вовремя покинул поле боя и остался в живых. Его имя — Soulblighter, что в переводе с мифического означает "Губитель душ". Губитель затаился на время и вынашивает планы чудовищной мести. Ближе к концу года нам всем придется еще раз встать на защиту человечества — Bungie выпускает Myth 2: Soulblighter.

Разумеется, мы уже писали о Myth 2, отдавая этой новости лучшие полосы и лучших авторов. На E3 желающие могли "покрутить в руках" практически завершенный графический "движок" новой игрушки, но принципиально свежей информации не появилось.

И все же давайте вкратце вспомним обо всех интересных "штуках" Myth 2. Итак, графический engine не изменится — нас ждут уже знакомые полигональный 3D-ландшафт и плоские юниты. Однако его слегка "турбировали": невидимая человеческому глазу сетка станет в четыре раза чаще, и это сделает воинов более подвижными и сообразительными — теперь им будет легче находить правильные пути к заданной точке и перестраиваться. Кроме того, в Myth 2 "свои" смогут в буквальном смысле "сомкнуть ряды" и встать плотнее. Рельеф станет еще "рельефнее" и, по замыслу разработчиков, будет оказывать еще большее влияние на стратегию ведения боя. Здания станут несколько крупнее, некоторые битвы будут проходить в закрытых помещениях, а динамические тени и "правильное" отражение в воде дополнят эту реалистичную картину.

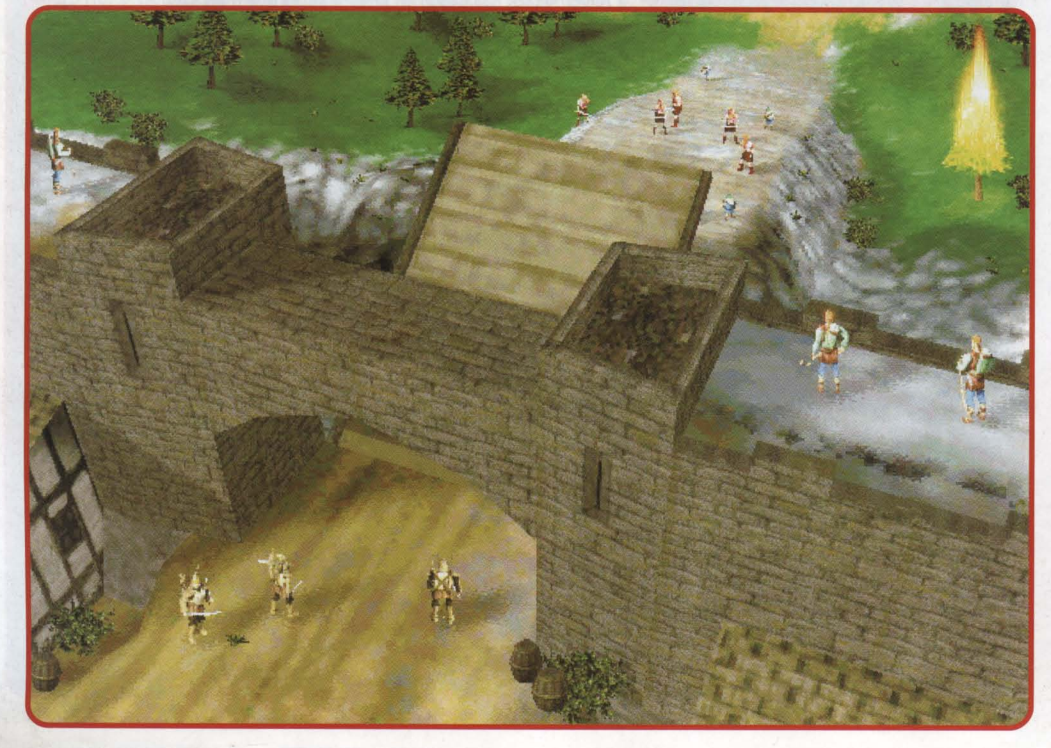
Больше магии — у нас появятся новые заклинания и, в частности, оружие массового поражения Cloud Kill и Fire Ball. Кстати, магическая энергия, мана, теперь будет восстанавливаться. Головная боль людей в медных касках — лесные пожары — станет визитной карточкой второго Myth. Неосторожное обращение с огнем (магия, горящие стрелы, молнии и динамит) вполне может привести к пожарам — в игре 3D-огнем весело горят и трава, и дрова. Спалить лес вместе с партизанами очень просто, надо только правильно определить направление ветра. Еще один "прикол" — использование пожара для детонации взрывчатки.

Больше жизни, друзья! Окружающая нас природа оживет десятками "неигровых" персонажей, вроде птиц в небе, толстых свиней в грязи или волков в чаще. Несомненно, свинью можно зарезать, а волки и прочие хищники в лесу способны съесть важного персонажа. Так, не со зла — от голода. Myth 2 будет поддерживать 3D-звук (A3D и Creative Labs Environmental Audio Extensions), что означает, что вы сможете пройти знакомой тропинкой, не открывая глаз, а ориентируясь исключительно по шелесту камышей на болоте, гоготу колхозных гусей и сопению врага у вас за спиной. Еще одна новинка — "контекстно-ориентированная" музыка, как в нежно любимом Jedi Knight. Если децибел прибавилось, вас где-то "мочат". Разумеется, поддержка 3Dfx и Rendition, а также всех Direct3D-совместимых карт обеспечена.



Как ни странно, и в области многопользовательской игры Bungie сумели кое-что изменить. Альянсы между игроками можно будет заключать и, что более важно, разрывать прямо внутри игры, что открывает исключительные возможности для проявления подлости и коварства. В многопользовательских играх появится сюжет (как бы миссии для нескольких человек), и в игру вступят NPC (управляемые компьютером персонажи), с которыми придется так или иначе общаться ради достижения поставленной в игре задачи. NPC смогут атаковать игроков или драться с ними плечом к плечу, причем прямо по ходу игры возможно появление пополнений.

Выделенный игровой сервер bungie.net дорастет до уровня 2.0 и позволит вам искать других игроков или конкретные игры, введет отдельные хит-парады для отдельных игроков и кланов, короче — сделает жизнь Интернет-бойца еще слаще. Итак, ничего принципиально нового в Myth 2 мы не увидим, однако множество мелких изменений — штрих там, пятнышко здесь... — могут изменить игру до неузнаваемости. И ведь мы верим в это!







Cryo Interactive Entertainment

Contact names:

Jean Martial Lefranc, Chief Executive Officer; *Philippe Ulrich*, Creative Director; *Patrice Rulier*, Senior Vice President Sales and Marketing; *Susan Lusky*, North American Public Relations; *Wilfrid Vinmer*, Product Manager; *Patrick Benoit*, Area Sales Manager; *Ben Faure*, Area Sales Manager; *Alain Coutand*, Area Sales Manager; *Sykaim Huet*, SCOL Technology Director; *Hulut N'quegu*, Research and Development Manager

www.cryo-interactive.com

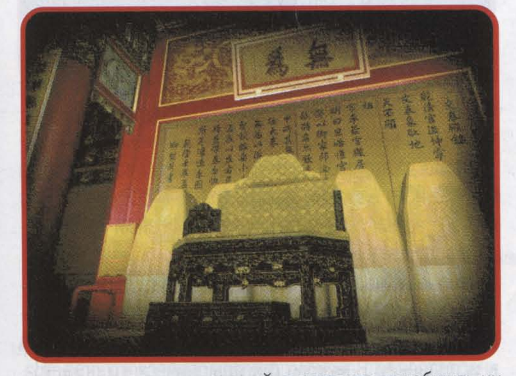
24 rue Marc Seguin
Paris 75018 France
tel: 33-1-4465-2565, fax: 33-1-4465-2456

НОВОСТИ

Forbidden City

Планируемый выход игры: октябрь 1998 г.

"Сейте разумное, доброе, вечное!" Именно так можно подумать, разглядывая удивительной красоты демо-диск нашей старой знакомой — фирмы Cryo. Наконец-то бедняжка нашла свое истинное место в суровом игрушечном мире, порицавшем ее за излишнюю красивость и недостаточную сообразительность! Cryo занялась благородным делом просветительства. Подобно миссионеру среди кровожадных дикарей, Cryo несет теперь охочим до "кровищи" геймерам свет истины и знаний, в надежде приобщить их к основам мировой культуры. В этом году Cryo надеется рассказать нам о современном искусстве, традиционной архитектуре и классической музыке — и все это не в форме сухих мультимедийных энциклопедий, а в виде самых что ни на есть натуральных квестов!..



В октябре Cryo выпускает очередной исторический симулятор. На этот раз объектом пристального внимания ее квестоделателей стал Forbidden City, или Запретный город, — пекинская резиденция китайских императоров. Целых 14 месяцев команда разработчиков в содружестве с учеными парижского Музея азиатского искусства и китайскими историками архитектуры воссоздавала на экране этот гигантский архитектурный ансамбль в том виде, в котором он существовал во времена расцвета династии Цинь, то есть во второй половине 18 века.

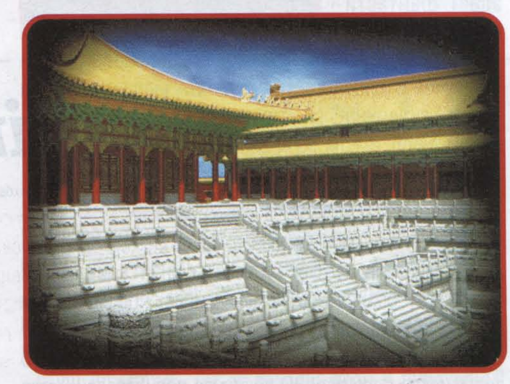


Эта грандиозная работа позволила художникам Cryo довести до умопомрачительных высот свое удивительное умение переводить объекты реального мира в трехмерную компьютерную форму.

Запретный город недурно сохранился, и, вроде бы, для игры можно было ограничиться его фотографиями, но демо-версия Forbidden City убедительно демонстрирует нам, что трехмерные реконструкции, сделанные художниками Cryo, выглядят гораздо четче, подробнее и реалистичнее, чем фотографии, которые послужили им основой. В игре мы увидим изрядную часть виртуального дворца, сможем осмотреть его бесценные сокровища и побеседовать с его старинными обитателями, выполненными с той же исторической тщательностью, что и дворцовые стены.

Конечно, можно сколько угодно бродить по "Запретному городу" в режиме "тура", это очень и очень интересно, но ведь наш Forbidden City — это прежде всего игра, и на этот раз Cryo пошла нам навстречу — выбрала для своего исторического симулятора сюжет жесткий и навороченный.

Ранним летним утром 1775 года у подножья золотого императорского трона в зале "Высшей гармонии" найдено бездыханное тело главного евнуха. Такие скандальные события в жизни Запретного города случаются не часто. Расследование преступления поручают "главе императорской семьи" (по-нашему — коменданту дворца), то есть нам.



Нравы китайских аристократов суровы. Бедный евнух — лишь первая жертва в целой череде убийств. Труп следует за трупом, а нам все не удается обнаружить преступника. Император гневается, наложницы рыдают, конкуренты строят козни, а мы... мы в излюбленной Cryo неторопливой манере бродим по роскошному дворцу, беседуем с его обитателями, запускаем странные механизмы, собираем императорские печати и шифрованные каллиграфические записки...

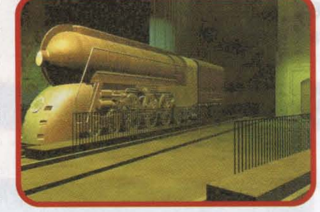
Ленивые, как всегда, смогут использовать диск не как игру, а как пособие по традиционной китайской культуре. Кроме визита в Запретный город, игра будет содержать энциклопедию из 120 статей, подробно объясняющую все то, что посетитель увидит за стенами императорского дворца.



Gadget

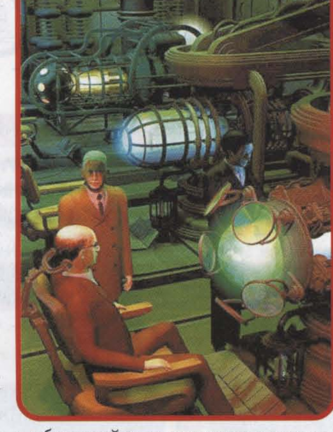
Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Еще одно культурно-игровое событие осени этого года — ретро-футуристическая (!) игра Gadget. На этот раз мы познакомимся с творчеством знаменитого японского художника Харушико Шоно, скромно работающего над "вечной историей о Человеке, Машине и Искусстве". В своих потрясающе элегантных рисунках он создает фантастический мир, в котором в причудливом беспорядке перемешались фантазии Жюля Верна, советский авангард двадцатых годов и наша современность. В этом мире гармонично сосуществуют паровозы и космические корабли, быт конца прошлого века и лазерные пушки, города, напоминающие сталинскую Москву, и монорельсовые дороги.



Конечно, у Gadget есть и сюжет, но кому, скажите, будет интересно спасать человечество от надвигающейся кометы, когда вокруг столько великолепных видов (чтобы на них смотреть) и чудесных механизмов (чтобы в них разбираться)?!

Познакомимся мы с этим удивительным миром, вероятно, уже этой осенью. Некоторые опасения за судьбу игры внушает тот факт, что выпуск ее французского варианта планировался аж на апрель-98, но не состоялся, а об английском варианте с тех пор — ни слуху ни духу!



Ring

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Помнится, пару лет назад, когда Game.EXE (тогда "Магазин игрушек") только начинал свой славный путь, в нем "обзиралась" некая невидаль под названием Ring Cycle. Название рецензии звучало диковато, но мило — "Музыка Вагнера, графика народная"... Да, много воды утекло с тех пор! 3D покинуло пору младенчества и уже способно изваять что-то если не вполне великое, то по крайней мере не позорящее чести великого музыкального шедевра!

Вторую отважную попытку создать игру с саундтреком и сюжетом из "Кольца Нибелунгов" Вагнера предприняла фирма Cryo. Кому как не ей, помешанной на стильной графике, заняться этим благородным делом!

Новая игра так и будет называться — Ring, но ничто, кроме музыки Вагнера и основных героев "Кольца Нибелунгов", не будет связывать ее с традиционной трактовкой оперы.

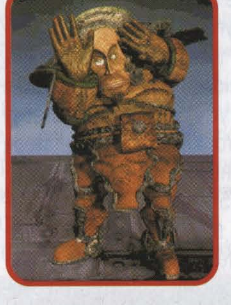
Действие Ring будет происходить через две тысячи лет, в будущем, когда от нашей некогда шарообразной планеты останется лишь один плоский астероид весьма скромных размеров, переоборудованный к тому же под сценическую площадку.

В далеком будущем Вагнер как был, так и останется любимцем настоящих злодеев. Стремясь, видимо, уподобиться древнему Гитлеру, новые тираны требуют от непривлекательного молодого человека по имени Иш (синяя кожа, по всему телу красные то ли татуировки, то ли последствия далеко зашедшего процесса эволюции) поставить на обломке Земли спектакль по четырем древним земным операм под общим названием "Кольцо Нибелунгов". Для осуществления этой задачи наш герой, как заправский режиссер "по Станиславскому", должен побывать в шкуре каждого из четырех главных героев опер и использовать их специфические магические возможности для решения многочисленных игровых задач.



Ring, таким образом, делится на четыре эпизода, каждый из которых предусматривает игру за новый персонаж. Нам придется играть за властолюбивого психопата Альбериха, циничного духа огня Лога, богоборца получеловека-полуволка Зигмунда и гордую Брунгильду, которая еще не решила, кого она любит больше — богов или людей.

Всякая часть колоссального космического театра — галерея, амфитеатр, шахматная доска судьбы и алтарь Нон — ведет к своему собственному фрагменту тетралогии, и при этом игрок сможет в любое время переключиться с одной игры на другую, меняя при этом не просто манеру игры, но и саму моральную основу своих действий. Например, пять минут назад вы принимали решения за благородного Зигфрида, а сейчас строите мерзкие козни в шкуре жадного до власти Альбериха. Безнравственно, но грандиозно. Вагнеру бы, наверное, понравилось.



Шесть миров, шесть декораций к впечатляющему спектаклю, которые мы увидим в игре (Астероид, мир мрака Нибулхейм, Скалу богов, охотничий лес, гнездо валькирий и собственно легендарный Рейн), нарисовал знаменитый французский художник Филипп Друий, известный нам по фильму "Имя розы". Друий начал работать над иллюстрациями к музыке Вагнера еще в 1972 году, создав сценические декорации к постановке "Кольца Нибелунгов" в Париже. Тогда его идеи не были воплощены в жизнь из-за чрезмерного размаха, зато теперь, благодаря развитию компьютерных технологий, его грандиозный проект будет воплощен в новой игрушке Cryo.

Надо ли говорить, что Cryo уделила саундтреку особое внимание! Конечно же, для игры она отобрала лучшие, по мнению ее экспертов, записи шедевров Вагнера в исполнении Венского филармонического оркестра. Полагаем, вкусу Cryo можно верить!

Размах нового проекта Cryo впечатляет, а увидим мы игру уже совсем скоро — осенью этого года.



Riverworld

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Просветительство просветительством, но надо же и деньги зарабатывать, а где это проще всего сделать, как не на стратегиях в реальном времени, которыми сейчас кишмя кишит игрушечный рынок? Рецепт успеха здесь прост: поскольку сюжетная схема не меняется годами, на рынке побеждает тот, кто сделает игру красивее. Ну а по части "красивости" с Cryo мало кто может сравниться.

В общем, на эту осень Cryo наметила выход сразу двух стратегий в реальном времени: Saga — Rage of the Vikings (пожалуйста, чуть ниже по курсу) и Riverworld.

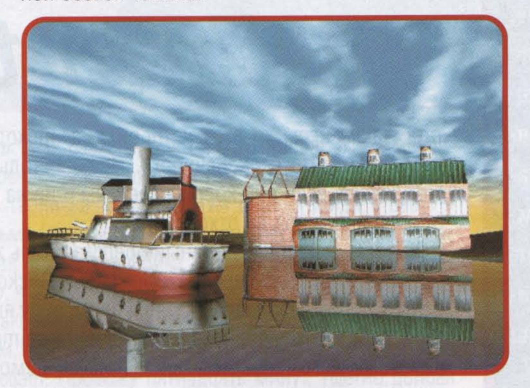
Про Riverworld мы услышали впервые довольно давно: еще год назад нам удалось увидеть мир игры с высоты птичьего полета в неинтерактивной "деме", а теперь работа над ней близка к завершению.

Сюжет Riverworld базируется на серии научно-фантастических романов Филиппа Жозэ Фармера. Наша задача — заново открыть Землю и пережить вместе с ней все этапы ее исторического развития, которые развернутся на четырех уровнях в 11 технологических эрах игры.

Нам придется осваивать дикую природу, строить дома, прививать варварам начатки цивилизации, изобретать орудия и механизмы, добывать полезные ископаемые.

И ради чего? Исключительно ради военно-технического прогресса, который позволит нашим армиям продвигаться все дальше — по вполне реальному историческому пути! Были варвары в набедренных повязках — получите легионеров в панцирях, а там уж не далеко и до огнестрельного оружия, пушек, самолетов и, конечно же, кораблей (речной мир, как-никак), которые за время игры эволюционируют от гребных деревянных посудин до бронированных крейсеров и подводных лодок.

Riverworld полностью выполнен в "честном" 3D. Земля, хотя и весьма схематично нарисованная, имеет определенный рельеф, который влияет на происходящее в битве — например на передвижение тяжелой боевой техники.





Люди выглядят тоже весьма схематично, зато вполне жизненно, а главное шустро движутся. Кроме сотни безымянных персонажей всех времен и народов, в игре участвуют множество исторических личностей, которые спят и видят, как бы предложить свои услуги нашей победоносной армии. Неплохо, например, нанять в генералы Атиллу или Наполеона, а изобретение нового оружия возложить на Эйнштейна...

Управление событиями в игре может происходить на двух уровнях детализации. Мы сможем смотреть на общую картину или карту происходящего с высоты птичьего полета или же пребывать в гуще событий с видом "из глаз" от первого лица.

Абсолютно все действия и предметы анимированы. На каждое историческое событие имеется исключительно качественный, как всегда у Cryo, трехмерный мультик.

Вряд ли сейчас, после выхода Myth и повального увлечения трехмерными RTS, Riverworld станет для нас большим открытием, но, скорее всего, игра, которую предложит нам этой осенью Cryo, будет вполне добротной.

Saga — Rage of the Vikings

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Вторая стратегия Cryo в реальном времени — Saga — Rage of the Vikings пока слегка настораживает.

На первый взгляд, в информации, предоставленной фирмой, нет ничего необычного. Вы играете за некоего предводителя викингов, который набирает себе дружину, кует оружие, добывает ресурсы и строит корабль, чтобы отправиться завоевывать новые территории.

Всего в игре будут участвовать семь рас — викинги, гиганты, гномы, эльфы, кентавры, южные островитяне и тролли, каждая раса со своей собственной психологией, зданиями, механизмами и манерой сражаться. При этом в битвах, кроме оружия, будет применяться магия четырех типов в соответствии с "четырьмя элементами" древних викингов — огнем, водой, землей и лесом. Завоеванные народы не только принесут победителю новые запасы золота, но и вольются стройными рядами в число строителей его растущей как на дрожжах империи.

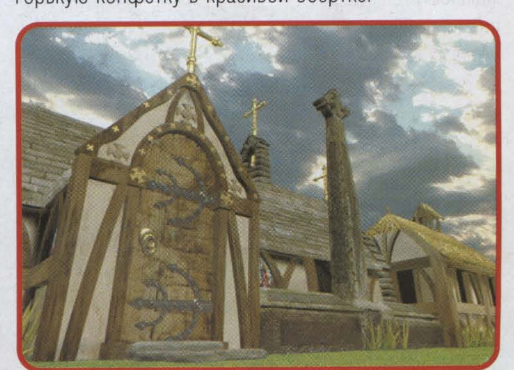
С чужими народами в игре можно будет не только сражаться, но и заключать мирные договоры, что особенно интересно в многопользовательском режиме, который игра, разумеется, поддерживает. При этом все действия игрока должны почему-то подчиняться некоему нам пока неизвестному кодексу чести викингов. Должно быть, это очень занимательный документ — кодекс чести разбойников и головорезов!

Три разных масштаба изображения предоставят игроку возможность выбрать оптимальную точку зрения на происходящее на экране.

Естественно, в игре обещано море анимации для батальных сцен, плаваний и строительства. Кроме того, мы увидим перемену времен года (зима-лето), почувствуем морской ветер, влияющий на плавание парусных судов, и услышим древнюю и современную скандинавскую музыку, меняющуюся в соответствии с происходящим на экране.

А теперь о печальном. В неигровой демо-версии Saga — Rage of the Vikings нет ни одного кадра из самой "Саги" — исключительно неинтерактивные вставки, что довольно странно для игры, которая должна выйти в свет в ближайшие несколько месяцев. В отличие от Riverworld в Saga нет трехмерных мультиков на основе "движка" самой игры, их место занимает нечто, до боли напоминающее ролики из квеста Atlantis. Готовы поклясться, что на изготовление анимации к Saga пошли обрезки материала от этой (и вправду очень красивой, но пустой) игры.

Покопавшись среди картинок, нам все же удалось найти некий кадр, видимо, изображающий то, как будет происходить игра в реальности. Ровненькая зеленая травка, хорошенькие домики и человечки в изометрической проекции — никакого 3D, плоская анимация... В общем, смотрите, как бы фирма Cryo в горячке рождественских покупок не подсунула вам горькую конфетку в красивой обертке.





Crystal Dynamics

Contact names:

Rob Dyer, President; *Scott Steinberg*, Vice President of Marketing

International contacts:

Rob Dyer

www.crystald.com

64 Willow Place
Menlo Park, CA 94025
tel: 650-473-3400, fax: 650-473-3410

РЕЦЕНЗИЯ

GEX 3D: Enter the Gecko

Господин ПэЖэ

Я всю жизнь был (и остаюсь) неравнодушен к ящерицам. Что-то в них есть эдакое, шустрое и веселое, зеленое и немножко хитрое. Gecko, главный герой этой игрушки, ставшей на E3 визитной карточкой славной Crystal Dynamics, наделен всеми полагающимися качествами по полной программе. Только вот сама игрушка чересчур детская. Впрочем, у Crystal Dynamics это, похоже, судьба — вспомните хотя бы Pandemonium...

Или ту же Tonic Trouble (от другого, правда, издателя). Или любую другую хорошую детскую аркаду. Обязательно простую в игре, с хорошим, точным управлением и веселыми цветами, слегка чокнутыми монстриками, весело улыбающимися сквозь частокол зубов. Вспомнили? Отлично. Это жанр такой — для детей от пяти до восьмидесяти. Удовольствие здесь даже не от результата, такие игры хочется не пройти, а проходить, проходить... До бесконечности. Правда, только в том случае, если они хорошо сделаны и ни на йоту от канонов жанра не отходят.

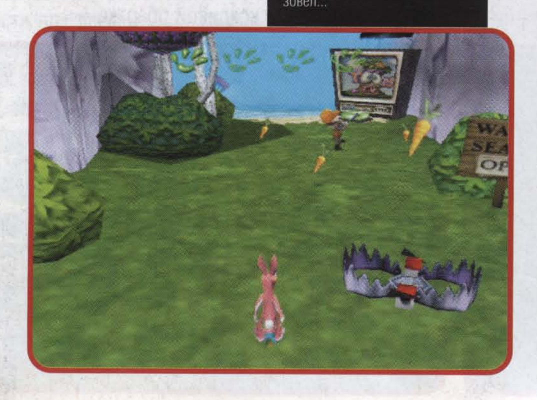
GEX 3D — вполне типичный представитель жанра. Есть отличный персонаж по имени Gecko (из первой серии унаследован, однако), по виду ящерка, с огромными диснеевскими (увы, с anime — ничего общего) глазами, призванными демонстрировать положительность его натуры, лукавой улыбкой и явным избытком энергии. Эта милейшая зверушка, если ее не трогать, от скуки начинает, например, делать сальто, а уж как она прыгает — это что-то, даже языком себе помогает (а он у гекконов, от которых, по-видимому, Gecko происходит, весьма длинный). Хвостом дерется, мух ловит, короче, классный зверь. Такому помочь — в удовольствие.

Миру — мир

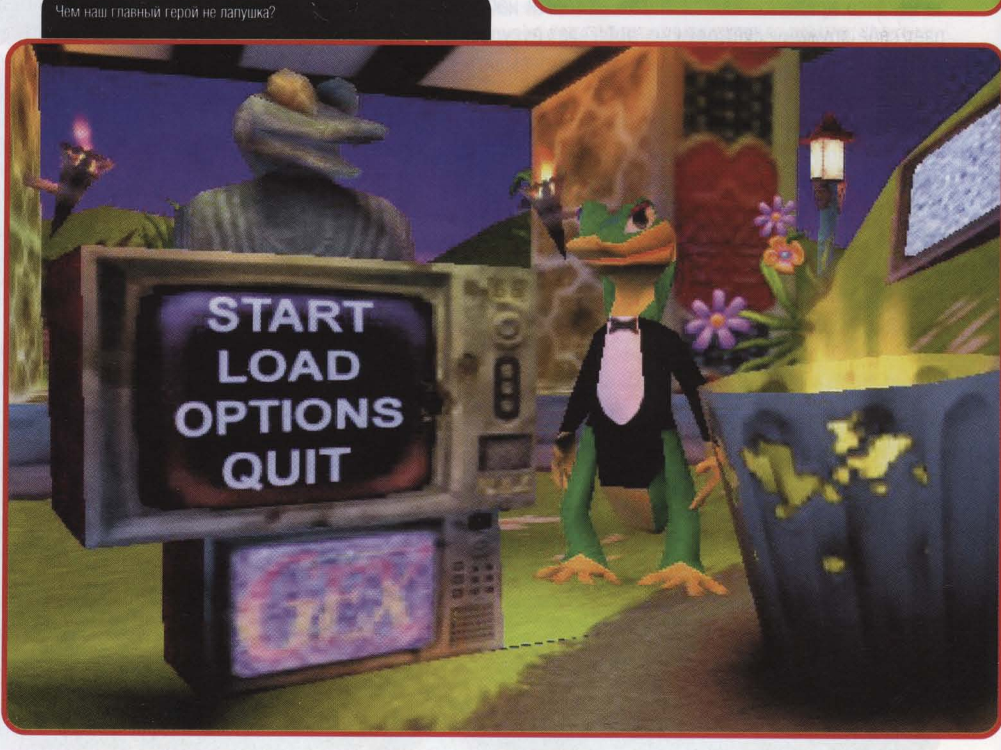
А помогать придется в довольно сюрреалистичных обстоятельствах. Вокруг в меру "полигонистый" ландшафт (а точнее — масса разных ландшафтов, от широких равнин до запутанных внутренностей домов), с веселыми врагами и просто декорациями, все шевелится, приплясывает и машет выступающими отростками (гм, как еще можно назвать одновременно



Увидев капкан, он вдруг порозовел...



Чем наш главный герой не лапушка?




Ящерки умеют лазить по стенам. Правда, только по некоторым.



ветки, руки, лапы, лепестки и прочий добрый десяток подобных вещей?), пытаясь привлечь внимание.

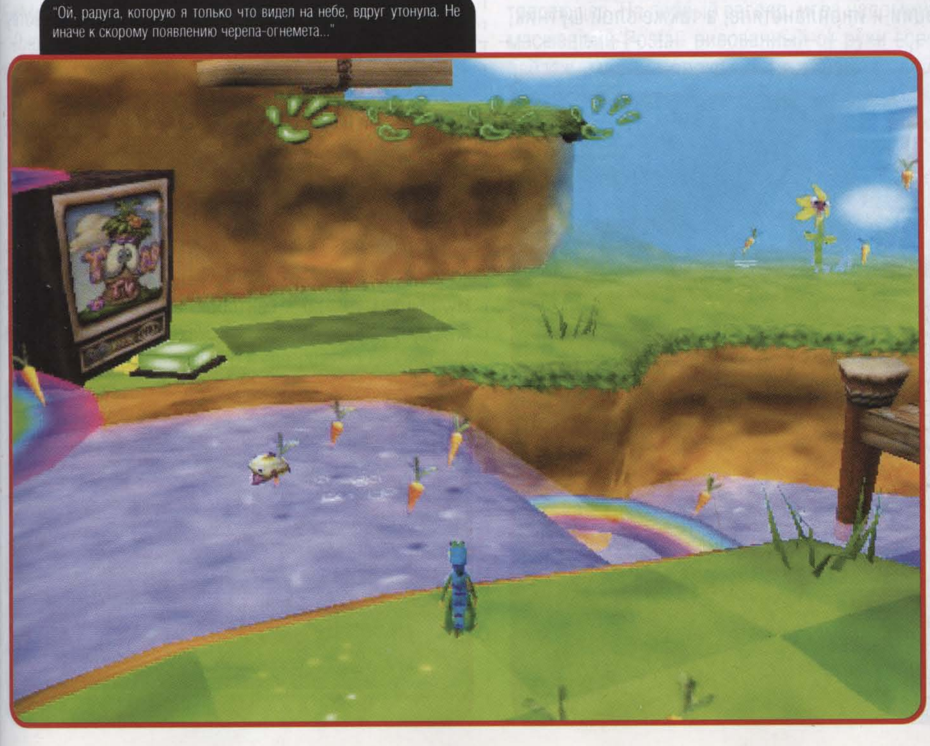
Средств для воздействия на окружающую среду вполне достаточно, опять-таки строго по канонам жанра. Бег, прыжки, удар хвостом, удар хвостом в прыжке, приседание, ловля мух (которые, кстати, вылетают из разбитых телевизоров). Все. А кому и зачем нужно что-то еще? Только кнопок будет больше, а это неудобно.

Детство — золотая пора

А теперь — о грустном. О детстве. Я свое помню уже очень смутно, все-таки давно дело было, но одно мне ясно: мои вкусы с тех пор поменялись. И потому старания авторов GEX сделать "по-детски" не приносят ожидаемого удовольствия. Впрочем, есть подозрение, что автор известного афоризма "для детей надо делать все точно так же, как и для взрослых, только лучше" был прав, и разработчикам просто не удалось это самое "лучше"... Вроде бы, все как надо, а душу не греет.

Может, потому, что все вокруг нарочито примитивистское (если уж перед нами враг — не надо бы рисовать его в виде абстрактного зубастого черепа, выпускающего струю огня), может, из-за довольно тупеньких загадок?.. Нет, поймите меня правильно, я всеми лапами и даже хвостом за тупость, но — нарочитую, возведенную в принцип. А вот в GEX с этим есть проблемы.

"Ой, радуга, которую я только что видел на небе, вдруг утонула. Не иначе к скорому появлению черепа-огнемета..."



Как вам, скажем, один из странноватых примеров, встречающийся недалеко от старта игры: комната, в ней табличка "Step Into The Light" (войди в свет) и ведьма (или, может быть, призрак?), пританцовывающая вокруг фонарика. Подхожу к фонарику, замечаю, что мой цвет изменился, после чего могу быстренько выскочить из круга света, надавать ведьме хвостом, пока не обесцветился, и она мне ответить не успевает. Провожу пятнадцать минут, тщетно долбая ее, и обнаруживаю, что умирать она не собирается. Тьфу... И для прохождения комнаты она вообще, оказывается, не нужна. И как прикажете к такому издевательству относиться?

Беда не в том, что игра плохо сделана, формально в ней есть все, что нужно, не хватает ровно одного: внимания к деталям и аккуратности. Но попробовать вполне можно, да и без поклонников вряд ли дело обойдется. Да, кстати, прежде чем играть, переключите камеру в полностью автоматический режим, иначе — тяжело.



Gex 3D: Enter the Gecko

Crystal Dynamics
Crystal Dynamics

Резюме

Для детей, уставших от очередной детской игрушки, эта окажется приятным сюрпризом. А мне почему-то не понравилось. Интересно, почему?

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166** (рек. 200)
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA** (рек. ускоритель)

Дополнительная информация

- Хинты по прохождению можно найти по адресу: http://vgstrategies.miningco.com/library/weekly/aa030298.htm
- Сайт игры: www.crystald.com/gex2/main.html

Графика	80%
Звук	80%
Сюжет	80%

Интересность

70%

EIDOS
INTERACTIVE

Eidos Interactive

www.eidos.com

651 Brannan Street
San Francisco, CA 94107
tel: 415-547-1200, fax: 415-547-1201

Contact names:
Mike McCarvey, Chief Executive Officer; *Keith Boesky*, President; *Dave Cox*, Vice President Sales; *Paul Baldwin*, Vice President Marketing; *Sutton Trout*, Creative Director; *John Kavanagh*, Publishing Director

Core Design www.core-design.com
ION Storm www.ionstorm.com
Quantic Dream www.quanticdream.com

НОВОСТИ

Anachronox

Планируемый выход игры: зима 1998 г.

Anachronox — лишь один из целой череды великих проектов, о существовании которого уже довольно давно заявила претенциозная ION Storm. Проблема лишь в том, что до сих пор любопытная публика, попавшая на крючок рекламных криков господина Ромеро, смогла узнать об игре сущую безделицу — ее системные требования. Так что появление Anachronox на E3 стало реальным шансом выяснить хотя бы что-то о "грядущем" и "неповторимом".



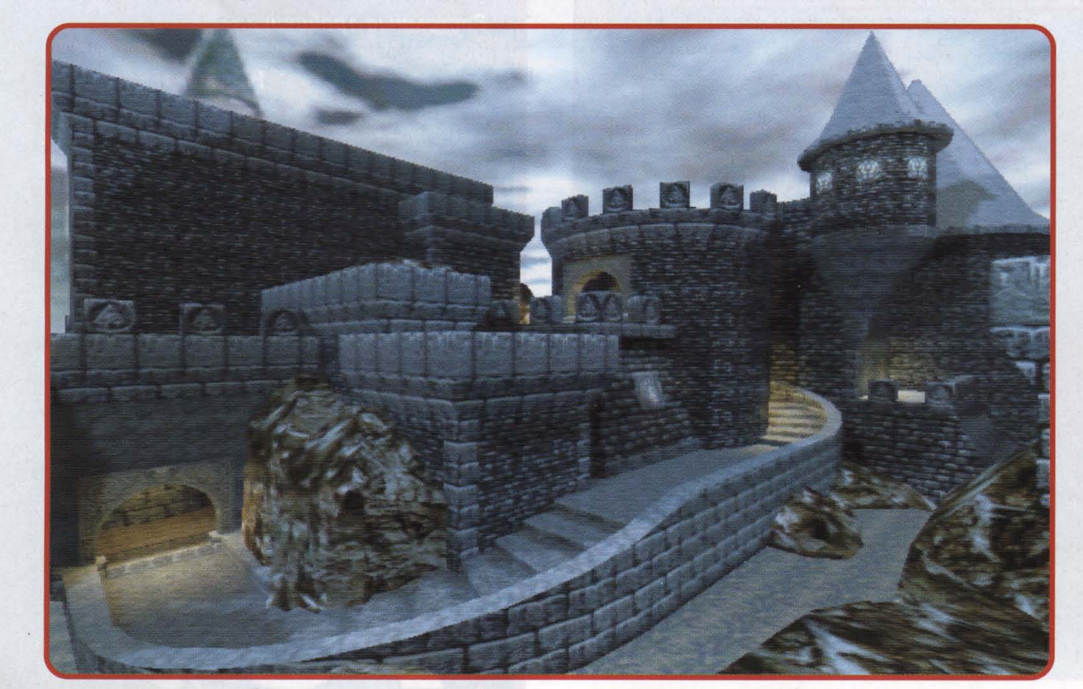


Командой разработчиков руководит человек опытный: Tom Hall известен по таким вещам, как Commander Keen, Wolfenstein 3D, Rise of the Triad. Не совсем понятно, почему после стольких удач на аркадном фронте Hall вдруг обратился к жанру РПГ, — но это не столь уж важно.

Вполне очевидно, что надеяться на AD&D-тематику не приходится. Anachronox скорее опирается на научную фантастику, чем фэнтези. Главным героем игры станет частный детектив, который весьма неосмотрительно принимается за дело об удивительном древнем артефакте, что, как обычно, не приводит ни к чему хорошему. Неожиданно в игре появляются забытые цивилизации и инопланетяне, а также злой шутник, сумевший отправить целую галактику на встречу с неминуемой погибелью.

Anachronox использует усовершенствованный Quake 2 engine и вид от третьего лица. Примечательно, что в игре будет до восьми главных героев (!), причем в определенные моменты вы сможете управлять сразу тремя персонажами одновременно. Любопытно и то, что боевая система этой РПГ будет смешивать походовый и real-time-режимы, чем-то напоминая образец Final Fantasy 7. Что касается цифр, то здесь ION Storm, как всегда, на уровне. Игровой мир обещает быть просто необъятным, вмещая около 190 монстров (!) и 450 NPC-персонажей.

По-прежнему обещается, что игра выйдет зимой 1998 года, то есть, по всей вероятности, к Рождеству.



Daikatana

Планируемый выход игры: конец лета-осень 1998 г.

Очередной продукт от скандально-великого и ужасного Джона Ромеро (ION Storm) несколько задерживается. Обещанная Daikatana, по-видимому, выйдет только к сентябрю этого года. Игра использует доработанный "движок" Quake 2, в который





были добавлены атмосферные эффекты (дождь, туман, снег) и еще несколько мелких деталей. Интересно, что уже сейчас идет работа над Daikatana 2, которая будет сделана на engine' от... Unreal. Патриотизм господина Ромеро приказал долго жить.

Что касается еще не вышедшей первой части, то наибольший интерес будет представлять не столько игровой "движок", как это было в случае с Quake и Quake 2, сколько концепция игры. Ромеро решил изменить мрачной атмосфере, которая так хорошо получается у Q-"движка". Его игра будет содержать четыре совершенно разных по духу мира: Древняя Греция, Средневековая Европа, Япония и Сан-Франциско образца 2030 года. Каждый временной отрезок предоставит игроку набор из восьми уровней, а также арсенал из восьми совершенно уникальных видов оружия. Примечательно, что любое оружие можно будет захватить с собой в следующий временной отрезок. Именно так: в конце игры вы станете обладателем 32 пушек всех размеров и фасонов. Однако вскоре оружие из другого времени станет бесполезным — по очень простой причине: вы нигде не сможете достать необходимую амуницию. Зато ваш любимый меч, Дайкатана, всегда останется с вами.

Собственно, этот волшебный меч и стал причиной вашего путешествия во времени. Его нашел один из потомков японского ученого, в 2030 году открывшего вакцину от СПИДа. Злонамеренный ассистент археолога убивает своего босса и, воспользовавшись мечом, возвращается в 2030 год, дабы присвоить честь открытия вакцины себе. Контролируемый вами главный герой с помощью двух друзей проникает в крепость веселого и находчивого ассистента и похищает Дайкатану. Меч необходим, чтобы вернуться в злополучный 2030-й и расставить все по своим местам. Дайкатана, помимо вашей воли, решает устроить экскурсию по прошлому, и ваша месть откладывается на неопределенный срок.

Еще одним нововведением г-на Ромеро в жанр 3D shooter'ов стали контролируемые AI персонажи, которые дерутся на вашей стороне против злобных монстров. Утверждается, что парочка подручных ведет себя очень осмысленно: подбирает новое оружие и боеприпасы, аптечки и даже меняет активное оружие в зависимости от боевой обстановки. Ваши союзники также достаточно неплохо стреляют, умеют укрываться от огня и strafe'иться. Впрочем, справедливость этих заявлений нам только предстоит установить.

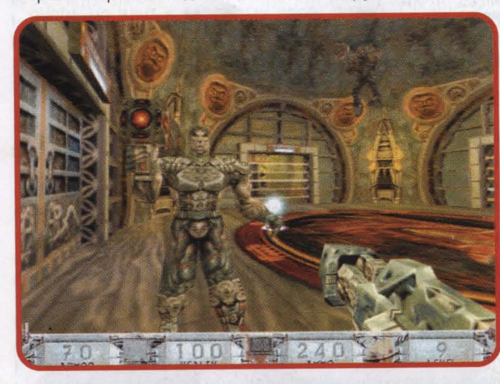
Daikatana также обладает почти что ролевой системой характеристик персонажа. Главный герой (и подопечные?) накапливает опыт. Соответствующим образом увеличивается физическое здоровье, изменяются другие параметры персонажа. Но как только вы берете в руки Дайкатану, ручеек "опыта" течет мимо вашего тела прямиком к заколдованному мечу. Набирая уровни, Дайкатана поможет



вам вытворять фокусы, недоступные ни одному существу в игре. К тому же Ромеро обещал возможность рубить головы специальным ударом — как в "Горце".

ION Storm поднапрягся и сделал совершенно уникальных монстров для каждого временного отрезка. Сейчас к бою готовы ровно 74 недруга, но Ромеро обещает увеличить это число! Судя по выпущенным в мир шотам из игры, скучать вам не придется. Хотя монстры и выглядят несколько плоскими и оловянными после практически живых тварей Unreal.

Multiplayer, естественно, будет. Ромеро подкидывает немного пищи для ума: только представьте себе deathmatch с 32 видами оружия и заколдованным мечом за пазухой. Изначально в сетевую игру были допущены и ваши AI-соратники, но затем авторы передумали и просто разрешили игроку выбирать персонаж для сетевой мясорубки.



Deus Ex

Планируемый выход игры: 1999 г.

Выпытать, что же именно означает название этой игры, было непросто. Оказывается, новая "shooter-RPG" от Eidos/ION Storm носит в качестве названия несколько укороченную латинскую фразу "Deus Ex Machina", то есть "Бог из Машины".

Лидер проекта Warren Spector оправдывается за исковерканную латынь следующим образом. В римских театрах так называли персонаж, изображавший некое божество, спускавшееся с потолка театра с помощью хитроумных машин. Этот герой был призван решать все людские проблемы мановением руки. Далее следует резкий переход к другой теме: создателя Deus Ex давно мучила мысль о том, что станет с... Джеймсом Бондом, если его поместить в мир X-Files, "Секретных материалов".

Так вот, не стоит удивляться, что Deus Ex как раз и воплощает эту безумную идею. Вы играете роль того самого секретного агента, попавшего в совершенно непонятный для него мир. Мир интриги, заговоров и предательства. Звучит знакомо? Все правильно, когда-то игра была квестом. Но потом героя наделили огромным количеством атрибутов и характеристик, а также выдали поражающий своим богатством арсенал огнестрельного оружия. Конечно, можно беседовать с обитателями Вашингтона, Парижа, Нью-Йорка или Токио — сложная диалоговая система к вашим услугам. С другой стороны, можно просто перестрелять всех упирающихся, отказывающихся открывать кодовые замки и выкладывать важную информацию. Unreal engine, на основе которого и создается Deus Ex, вполне позволяет подобный подход к делу.

Gangsters: Organized Crime

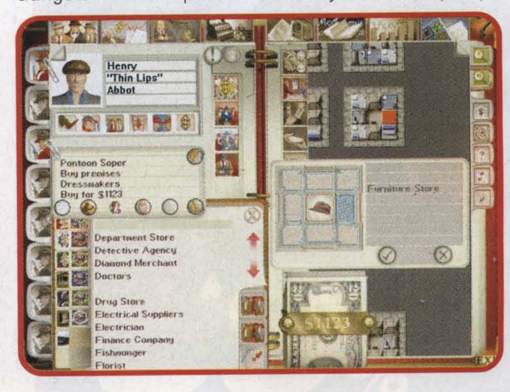
Планируемый выход игры: 1999 г.

Проект, о котором мы пока знаем постыдно мало. Однако скрыть его от внимания общественности не позволяет совесть: совершенно очевидно, что за стенами Eidos готовится что-то потрясающее. На первый взгляд, игра напоминает сумасшедший Postal: рисованный от руки городской пейзаж, мирные прохожие не обращают внимание на идущую плотным строем группу товарищей в плащах и длиннополых шляпах... А зря — "шляпы" достают из-под плащей автоматы Томпсона и с очень характерным для Postal звуком перерубают окружающих горожан в капусту. Моря рисованной крови, взорванные офисы, перевернутые машины, захваченные поезда — все эти милые сердцу гангстера картины проносятся перед обладателем заветного CD с "демой" за десять долгих секунд.





Чтобы у зрителя на создалось неверное представление о будущей игре, на заднем плане мелькают кадры из различных меню: вот список членов "семьи" с фотографиями и кучей параметров, вот вид на городские кварталы с высоты птичьего полета, где цветом отмечаются злачные места, вот целый боевой арсенал, из которого мы выбираем оснащение для своих боевиков... Кажется, Gangsters — как раз та самая "культовая игра про



мафию", которой мог стать финско-русский "Капоне" при известных условиях. Стратегическому жанру давно не хватало какой-нибудь сильной "неправильной" игры, вроде Postal, Carmageddon или Grand Theft Auto. "Власть не дается, ее нужно БРАТЬ!" — так заканчивается рекламный ролик, оставляя нас в полной темноте. Но мы еще встретимся, "Гангстеры"!



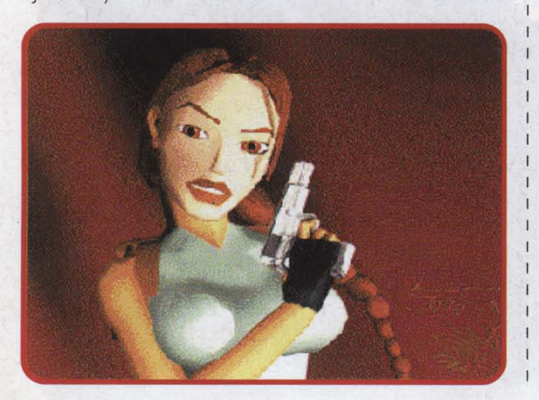
Tomb Raider III

Планируемый выход игры: 4-й квартал 1998 г.

Не успел еще уехать оркестр с праздника, посвященного выходу второй части "Лариски", как Eidos и Core Design, не теряя времени понапрасну, начали работу над Tomb Raider III. Как принято, нам обещают сделать игру "еще интересней, еще реалистичней, еще красивей..." Кто бы сомневался!

С другой стороны, отбросим сомнения — быть может, эти обещания не так далеки от истины. Большая часть изменений, предпринимаемых разработчиками, затронет графические основы игры, что откроет перед дизайнерами новые горизонты возможностей. Новый "движок" (да, да!) позволит еще более детализировать окрестности, по которым предстоит путешествовать бессменной героине сериала. Водная гладь перестанет уподобляться абсолютно плоскому экрану телевизора, появившаяся система частиц подарит нам дождь, снег и пыль, цветные источники освещения дадут динамические тени...

Саму Лариску обучат новым гимнастическим упражнениям и заставят периодически менять обмундирование (не обольщайтесь, переодевание будет происходить только за кулисами). Как всегда, нас ждут новые приключения и новые ландшафты — прерии Невады, острова Тихого океана, подмосковные свалки... пардон, последнего не будет — легкая гипербола-с. Увеличение числа уровней обусловило появление еще одного нововведения: игрок теперь вправе сам выбирать, в какой последовательности проходить предлагаемые уровни (в определенных пределах, разумеется).



Omicron: The Nomad Soul

Планируемый выход игры: 1999 г.

Eidos уже давненько не выступала с концептуально новыми проектами. Но команда разработчиков Quantic Dream, похоже, делает нечто очень оригинальное как раз для этого издателя. Игра называется Omicron.

Omicron несколько поспешно отнесли к неформальной пока категории action/adventure-игр. Сами авторы скромно отмечают, что делают не игру, а новую реальность. Очень любопытно посмотреть на результаты — хотя бы потому, что демонстрационный ролик Omicron производит сильное впечатление.

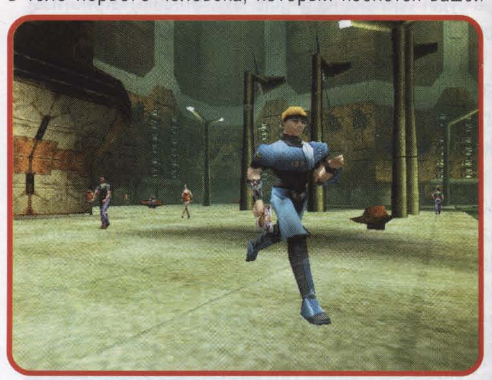


Omicron охватывает сразу два мира: Землю и реальность, параллельную ей. В соседнем мире цивилизация ушла далеко вперед, и человечество практически изжило себя. Люди существуют в обособленных гигантских мегаполисах — Omicron один из них. К несчастью, город оказался построен на том самом месте, где мириады лет назад произошла финальная битва людей против легионов демонов. Рогатый и хвостатый босс был заключен в специальный контейнер и зарыт в землю. И вот теперь его откопали. С помощью своих подчиненных папа-демон стал забирать души жителей города. Но для восстановления его сил этого было явно недостаточно. И тогда эрудированный падший ангел придумал хитрый план по изъятию душ из соседнего, нашего, мира. Инструментом оказалась данная игра — Omicron. Вы помещаете свою душу в виртуальную оболочку и таким образом проникаете в другой мир. Там импровизированный контейнер отлавливается бдительными демонами-шестерками, и ваша душа отправляется на стол к Главному. К счастью, одному пленнику удалось сбежать.

Вы оказываетесь в полном одиночестве в огромном городе. Пока вы свободны и можете двигаться в любом направлении — бродить по улицам, заходить в любые помещения, разговаривать с населением. Но вас все-таки преследуют, поэтому не стоит забывать, что вы в совершенстве владеете рукопашным боем, великолепно стреляете из лазерного пистолета и обладаете телепатическими способностями. К тому же никто не мешает вам пользоваться транспортными средствами для ухода от нежелательных контактов.



Драться придется часто и помногу. Авторы утверждают, что вдохновением для их рукопашного engine'а послужил великий приставочный проект Tekken 2. Но даже если вы проиграете, игра не заканчивается. Вступает в силу схема, называемая "Виртуальной реинкарнацией". Ваша душа вселяется в тело первого человека, который коснется вашей



старой бездыханной оболочки. Таким образом, вы сможете побывать в теле буквально любого жителя Омикрона. Для чего? Во-первых, это научит вас быть осторожным в своих поступках и не рисковать своей любимой натренированной оболочкой. С другой стороны, сделанного не воротишь, и вам придется заново оттачивать рефлексы и наращивать мускулы нового тела.

Вам дается не только полная свобода передвижения, но и абсолютная независимость в решении проблем. Разработчики приводят следующий пример: вам необходимо попасть в комнату, которая заперта на ключ. Не существует фиксированной последовательности действий, которую вам обязательно придется выполнять. Вы можете выломать дверь ударом или попробовать на ней свою любимую динамитную шашку. Вы можете найти ключ или подобрать отмычку. Ну а если вы неплохой телепат, то сможете пролевитировать себя к необходимому окну, разбить его и войти в комнату, минуя дверь. Игровой "движок" попытается лишь анализировать и правильно реагировать на ваши поступки, но ни в коем случае не ограничивать свободу ваших действий!

Чтобы не затруднять управление героем в этом мире, Omicron будет поддерживать большинство 3D-акселераторов, а также обладать весьма быстрым софтверным 3D-"движком".



РЕЦЕНЗИЯ

Dominion: Storm over Gift 3

Олег Хажинский

Однажды наступит день, когда мы перестанем писать о Command & Conquer-клонах. Не будем писать, и все. И игроки не будут в них играть, предпочитая RTS шахматам и долгим беседам с друзьями в белоснежных верандах на утесах Карадага. Это будут загорелые и сильные люди, с белозубыми улыбками и непоколебимой уверенностью в завтрашнем дне. Деньги отменят, и "Корону Экстра" будут раздавать всем желающим с передвижных холодильников прямо с лимоном внутри.

Но пока лимон приходится резать ножом, а значит, и вам не избежать встречи с новой игрой, которая сначала разрабатывалась в многострадальных стенах 7th Level, а затем по скрытым от нас каналам утекла в ION Storm. В тот самый ION Storm, который вместе с неким Ромеро уже довольно давно хочет убить какую-то Катану. Однако не стоит обольщаться: Dominion не имеет абсолютно никакого отношения к Ромеро, так же как не имеет ровно никаких шансов выбраться на поверхность из кучи таких же полудохлых бройлеров, обреченных провести остаток жизни на задворках игрового мясокомбината. Эка я завернул. Ну не плачь, Dominion, не плачь...

Все будет хорошо

Я не уверен, что вы хотите прослушать рассказ о сюжете этой замечательной игры, не без помпы показанной на E3. Как говорится, купивший диск, да посмотрит заставку (которая, кстати, местами весьма). Однако многим будет интересно, откуда у игры такое культовое имечко — Storm over Gift 3. Не ломайте головы, Gift — это название звездной системы, а шторм у нас, соответственно, на планете номер три. Четыре расы столкнулись... чтобы в яростном... раз и навсегда... покончить друг с другом, а заодно и с нами. По 12 миссий за каждую сторону, причем сложность заданий возрастает в арифметической прогрессии. Учитывая, что расы-участницы отличаются друг от друга не принципиально, то зрелище уже к 27-й миссии обещает здорово наскучить, особенно тем, кто оставил за плечами все игры, кончающиеся на "крафт" и с ними совместимые. Те же несчастные, что только-только делают свои первые шаги в RTS, могут споткнуться о кривую графику и поранить пальчик, которым нажимают на левую кнопку мыши.







В поисках Hi Color'a

Игра идет в Hi Color, чем разработчики очень горды. На их месте я скрывал бы этот факт, как мог. Надо срочно отозвать из печати все коробки и переделать число "65000" на "256" или даже меньше. Системные требования скрыть труднее — P166/32 как минимум, P200/64 рекомендуется. Запустив игру с ТАКИМИ требованиями, невольно ожидаешь от нее взаимности. Ан нет — в StarCraft (256 цветов) графика на порядок качественнее. Единственное применение Hi Color разработчики нашли в пиротехнических эффектах, и от этого игра стала выглядеть по-настоящему страшно. Это все равно как ходить в костюме посреди австралопитеков — так же неестественно смотрится.

Юниты выглядят мелко даже при разрешении 640x480 (и не просматриваются в 1280x1024). Отростки, сжимаемые некоторыми солдатами, на поверку оказываются импульсными ружьями и иногда изрыгают из себя сверкающие комки, летящие под очень странными углами. Различных видов пехоты в игре достаточно много, но отличить их друг от друга трудновато. Разве что огромный робот, отвечающий неожиданно приятным женским голосом, да тоненькая дамская фигурка (мерещится), таящая в себе инженера с дико скрипучим акцентом, несколько выделяются из общей массы подчиненных.

Давим массу

Именно массу, потому что подчиненных у нас всегда много. Интерфейс игры можно назвать удобным: мы умеем параллельно строить какое-нибудь здание, "производить" пехотинца или выпекать танк, но никогда — два различных танка одновременно. Поэтому Dominion как бы провоцирует нас на создание толп народа. Поставив счетчик на "бесконечность", мы удаляемся по командирским делам, а растратив в боях личный состав, обнаруживаем на базе еще пару десятков "базукаманов".

Разумеется, никакого рельефа, кроме нарисованных гор и точно таких же деревьев, которые не хотят гореть. В силу примитивности игрового мира сам процесс игры (gameplay, если по-нашенски) также не выделяется из общего ряда. База, толпа, много стрельбы, еще толпа и так далее. Искусственный интеллект не подает признаков разумной жизни. Отряды свежепроизведенных врагов посещают нашу базу с завидным постоянством, всегда выбирая кратчайший путь. После короткой перестрелки часть воинов с обеих сторон превращаются в пятна различных оттенков малинового варенья, которые очень не идут к зеленому цвету полей. Скучно, господа... Да, ближе к концу игры миссии становятся заметно сложнее и проходятся с большим трудом. Однако так ли это необходимо — проходить Dominion до конца, если добрые товарищи нарисовали 100 новых уровней StarCraft, а на полку вот-вот ляжет куда более веселый KKnD 2?

P.S. Да, кстати. Сегодня один товарищ заявил, что Dominion — это лучшая игра за последние много лет и он с удовольствием в нее поиграл. Медицинский феномен изучается.

Dominion: Storm over Gift 3

ION Storm
Eidos Interactive

Резюме

Пятьдесят минометчиков, ползущих по лесной тропинке, — это, пожалуй, самое интересное в Dominion: Storm over Gift 3. Так держать!

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT**
Процессор	**Pentium 166** (рек. 200)
Память	**32 Мбайт** (рек. 64)
CD-ROM	**4x** (рек. 8)
Видеосистема	**SVGA** 2 Мбайта (рек. 4 Мбайта)

Графика	65%
Звук	50%
Сюжет	50%

Дополнительная информация

- 140 Мбайт на HDD
- Многопользовательский режим: 2-8 человек по IPX, TCP/IP, Mplayer

Интересность

59%



Electronic Arts

Contact names:
Pat Backer, Director Corporate Communications;
Mark Lewis

International contacts:
Mark Lewis

Bullfrog	www.bullfrog.ea.com
Jane's Combat Simulations	www.janes.ea.com
Maxis	www.maxis.com
Origin	www.origin.ea.com
Firaxis Games	www.firaxis.com

www.ea.com
1450 Fashion Island Boulevard
San Mateo, CA 94062
tel: 650-571-7171

НОВОСТИ

Dungeon Keeper 2

Планируемый выход игры: конец 1998 г.

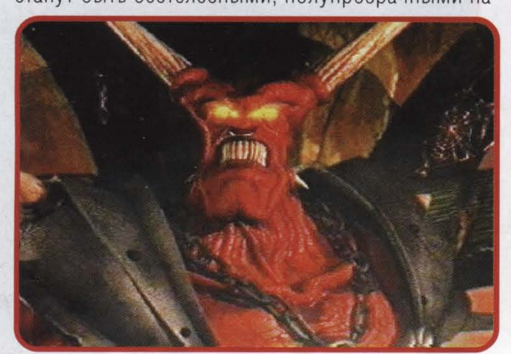
Если Dungeon Keeper и нельзя было назвать лучшей игрой года, то самой ожидаемой, самой страшной, самой впечатляющей, самой красивой — можно. Каждый, кто хоть раз играл в DK, немедленно влюблялся в эти призрачные отблески света, подземельные стоны и демонический хохот адских существ. Да, игра имела свои недостатки, а главным образом — не оправдала возлагаемых на нее поклонниками RPG надежд, и все равно — Peter Molyneux и Bullfrog в очередной раз добились успеха.



Прошел год, Питер покинул Bullfrog в поисках своего счастья, а тем временем из-под земли медленно выползает новый монстр — Dungeon Keeper 2 (www.dungeonkeeper2.com). Информация о проекте была строго засекречена вплоть до E3, и даже на выставке авторы обнародовали только несколько рабочих набросков, пару моделей да роскошный видеоролик с новым Хранителем в главной роли. Картинки из игры, демонстрирующие графический "движок", на выставке показаны не были и пришли к нам по почте буквально только что...

Что тут можно сказать? Не Unreal, конечно, но после 320x400 все равно очень красиво. Качество и насыщенность текстур поражает, хотя сам графический engine, похоже, не изменился: так, подземелья будут по-прежнему "одноэтажными". Впрочем, окончательные выводы делать еще рано: это все еще рабочие "шоты", предупреждают нас разработчики.

Еще одно важное изменение — монстры перестанут быть бестелесными, полупрозрачными наклейками, а приобретут здоровый полигональный вес. Скапливать на одном квадратике пола целую армию теперь не получится: каждый подземный обитатель в DK2 потребует отдельного пространства под ногами. В результате мы будем иметь более реалистичную картину и... дополнительную головную боль при подготовке и проведении боевых операций.



Набор слабо связанных между собой миссий в новой игре уступит место чему-то более целостному. Миссии будут объединены единой сюжетной линией (о подробностях все еще умалчивается), причем местами нас ждут разветвления и иногда от нас потребуется нечто большее, чем просто выигрывать все миссии подряд. Впрочем, не ожидайте от DK2 ничего принципиально нового — революций не будет. "Лучшее — враг хорошего" — это девиз разработчиков игр нашего времени.

Больше новых созданий: нас познакомят с Maiden, очаровательной девушкой, которая ниже пояса плавно перетекает в членистоногую паучиху, брр... Dark Knight — воин хаоса, чрезвычайно сильный в ближнем бою, а Dark Elf — лучник удивительных качеств. Будут и другие уроды, например Саламандра, но о них мы узнаем чуть позже.

Все заклинания были переработаны с учетом возможностей 3D-акселераторов и теперь, по заверениям Bullfrog, выглядят просто убийственно. Среди новинок этого сезона — Tremor, заклинание, которое в буквальном смысле слова сотрясает экран, валит валом монстров и рушит стены. Turncoat требует огромного количества маны, зато позволяет временно захватить контроль над любым из вражеских созданий.



Список ловушек значительно вырос, причем в DK2 проведена грань между магическими и механическими ловушками. Магические не требуется постоянно перезаряжать с помощью импов, зато они "жрут" ману. Чего только стоит, к примеру, Fear: при нажатии на клетку пола ловушка генерирует вокруг себя такой ужас, что наступивший бросается прочь, или Sentry, которая "пуляет" в каждого встречного огненный шар.

Пожалуй, это пока все, что можно сказать об игре. К сожалению, журнальные страницы — плохое средство для передачи экспрессии нового Хранителя подземелья, который стал заикаться на слове "Kill" и отснял в результате около тысячи дублей "обращения к игрокам". Неизменное куриное кудахтанье и перья по всему экрану в финале уверяют нас в том, что, несмотря на уход главного дизайнера DK, разработчики не потеряли своего знаменитого черного юмора, а значит — нас ждет что-то очень и очень интересное.



Fighter Legends: Europe 1944

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Полное название этой игры звучит именно так. К сожалению, в новостях 6-го номера от названия осталась только первая часть.

Основное событие E3, относящееся к FL, — наше



знакомство с ее главным консультантом, асом (16 побед), полковником в отставке Кларенсом Е. Андерсоном (он даже подарил нам фотографию — "Завидуйте, Я в молодые годы").

Дополнения к новости. Нам обещают реалистичные облака. Это очень серьезно: вы будете смеяться, но нормальных облаков не было еще ни в одном авиасимуляторе.



Jane's, разрабатывающая игру, обещала также уделить серьезное внимание воспроизведению реально существовавшей тогда тактики воздушного боя — например, большие формирования самолетов и специально заточенный под тактику AI.

Need for Speed III: Hot Pursuit

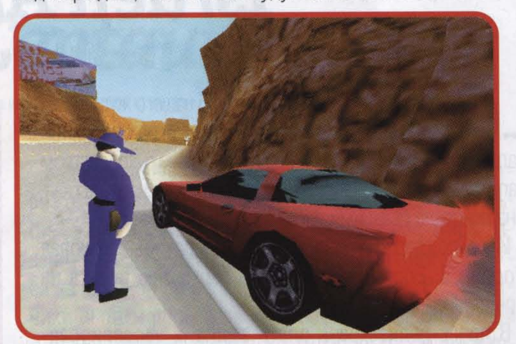
Планируемый выход игры: сентябрь 1998 г.

Кажется, до EA дошли слухи, что серия NFS уже не столь популярна, как в былые времена. По крайней мере на базе NFS3 готовится совсем другая игра, призванная вернуть любовь фанатов сумасшедших гонок. Название говорит само за себя — Hot Pursuit.

Да, "движок" старый, и с этим ничего не поделаешь. Зато разработчики наконец-то нашли время и сделали изменяющуюся погоду, которая влияет на свойства трассы, и даже вполне реалистичное ночное ралли. Дождь мгновенно превратит трассу в скользкую и опасную колею, а обильный снег может привести к обледенению. Что касается темного времени суток, то вам придется (давно бы так!) умело пользоваться ближним и дальним светом.

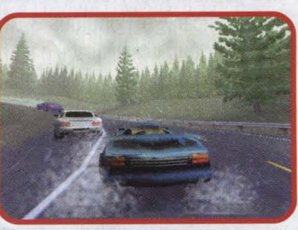
Как обычно, поменяется набор доступных игроку автомобилей. Надо заметить, что для Hot Pursuit разработчики действительно постарались: Mercedes CLK GTR в AMG обработке, Jaguar XJR-15, Lamborgini Diablo SV и Countach (оба суперкара в одной игре!), Italdesign Nazca, последний Chevy Corvette C5, а также парочка шикарных Ferrari, 355 F1 и 550. Лучшей подборки быть просто не могло. Хотя... EA планирует изредка выкидывать новые машины на свой сервер, откуда их смогут взять все желающие.

Теперь самое интересное. Название жизнерадостно подтверждает, что за вами будут злобно гоняться. Кто?





EA подготовила целых пять линий поведения полиции, которая теперь имеет в своем распоряжении четыре или пять совершенно разных по классу и мощности "крейсеров" (police cruiser — так их называют в Штатах). Копы станут еще более настырными, что очень радует. Вам придется уходить от преследования сразу нескольких полицейских машин, скрываясь в потоке или просто "срезая". Именно так: каждая трасса будет иметь совершенно легальные потайные тропки, по которым вы сможете срезать особенно неудобные участки пути. Что касается самих полицейских, то их поведение будет во многом зависеть от вашего. Стоит вам грубо повести себя со служителем закона, как его турбированно-бронированная машина начнет толкать вас сзади, пытаясь прижать к обочине или даже просто сбросить с трассы.



Для пущего интереса введены три режима сложности. Чтобы добраться до самого реалистичного из них, вам придется пройти целую серию испытаний "на прочность".

Игра Need for Speed III: Hot Pursuit должна появиться уже осенью этого года. В сентябре.



Populous: In the Beginning

Планируемый выход игры: конец 1998 — начало 1999 гг.

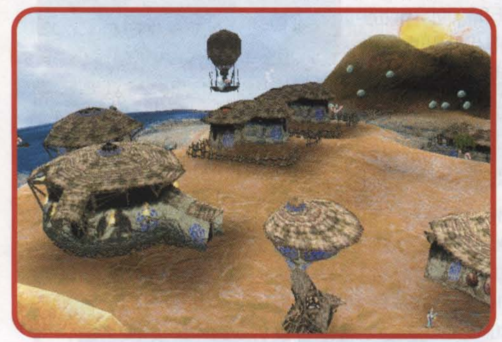
Что было в начале — курица или яйцо? Ни то, ни другое. В начале был Populous — так считают люди из Bullfrog. Вышедший в 1989 году "симу-





лятор бога" пришелся по душе игроманам древности. Три года спустя они же рукоплескали второй части игры. На пороге третьего тысячелетия мы имеем все шансы увидеть третью часть игры, в которой разработчики решили вернуться к истокам жанра.

Мы уже писали о Populous 3, и не раз. Игра довольно подробно освещалась и на прошлой Е3, однако выход ее затягивается, и неспроста. За изменением названия на "In the Begining" кроется не банальный маркетинговый трюк, а серьезная переработка



общей идеологии игры. На определенном этапе разработчики поняли, что проект превращается в банально-классический C&C-клон с продвинутым графическим "движком". Такое положение дел ребят совершенно не устраивало. Бог не должен тыкать мышкой в каждого смертного, обводить людей рамкой и куда-то посылать. Опыт показывает, что человечество в состоянии само поместить себя в любые рамки и послать кого и куда угодно. Бог должен создавать определенные внешние условия, вздымать, значит, горы и созидать моря, устанавливать приоритеты (заповеди?) и иногда, раз в 2000 лет, являть чудеса. Действовать бог должен через посредников, но ни в коем случае не сам.

Какие именно человеческие возможности у нас отняли и какими божественными силами наделили, пока одному богу известно. Нам лишь ведомо, что внешний вид игры принципиально уже не изменится: игрок будет управлять своей паствой, наблюдая за процессом "из космоса". Планету с трехмерными лесами, полями и морями можно будет повернуть под любым углом и приблизить к пытливому божественному глазу. Приблизить настолько, что горизонт превратится почти в прямую, а здания и люди будут видны во всех деталях. Так что, боги, готовьте 3Dfx'ы...



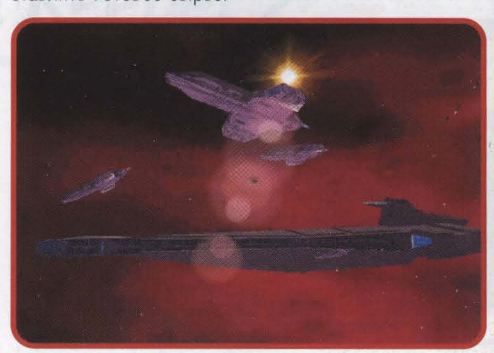
Wing Commander: Secret Ops

Планируемый выход игры: август 1998 г.

Е3 засвидетельствовала: эксперименты Origin на широких играющих массах продолжаются. За неимением лучшего, в ход снова пошел старенький Wing Commander. Эту игру уже очень давно называют "космической мыльной оперой". Origin никогда не протестовала против таких высказываний, а сейчас напрямую подтверждает неофициальный статус серии. Новый Wing Commander: Secret Ops станет первым компьютерным еженедельным сериалом.

Не секрет, что проект WC всегда уделял много внимания сюжету: мелодраматическим сценам и прочему псевдолитературному слюноотделению. Боссы Origin решили открыть новый способ скармливания сюжета игры пользователям. Еженедельные подачки. 27 августа 1998 года на Интернет-сервере www.secretops.com появится основная часть игры размером примерно в 50 Мбайт. Через неделю, когда все желающие совершенно бесплатно скачают "ядро", появится первый из семи эпизодов игры, содержащий 8 миссий. Далее, с разрывом в неделю, последуют оставшиеся 48 миссий, аккуратно рассортированные пачками по восемь штук.

Чего пытаются достигнуть менеджеры Origin и ЕА? Вполне вероятно, что это обкатка совершенно нового способа продажи компьютерных игр — через Интернет. За каждый новый эпизод вам вежливо предложат заплатить немного монгольских тугриков. Облегчается лишь работа хакеров: им больше не придется мучиться с "рипами". Разработчики будут сами поставлять готовое сырье.



World Air Power: Israeli Air Force

Планируемый выход игры: сентябрь 1998 г.

...О которой уже упоминалось в #6 нашего журнала за сей год. Некоторые дополнения: игра разрабатывалась командой Pixel Multimedia под общим руководством Jane's Combat Simulations. PM — команда израильская, она основана бывшими израильскими летчиками.

Игра поддерживает все 3D-акселераторы, включая Voodoo 2. Engine рассчитан на имитацию полета на предельно малых высотах.

В пресс-релизе речь опять зашла о "моделировании ВВС в целом". Пока точно неизвестно, что это означает, но нам предложат в общей сложности 42 миссии — исторические и гипотетические; они сведены в шесть кампаний.

Пока что это все.



Ultima: Ascension

Планируемый выход игры: октябрь 1998 г.

Что бы ни говорили об Origin, приходится признать одно: эти ребята имеют и любят рисковать. Они ставили вслепую, кардинально изменяя столь популярный Wing Commander, теперь они взялись за сакральное. За серию Ultima.

Ultima: Ascension меняет привычный изометрический вид на вид от третьего лица. Вопреки обещаниям, последняя игра, в которой присутствует Avatar, не имеет партии из нескольких героев. Origin отказывается от "статистической" системы формирования персонажа и заменяет ее на "визуальную". Origin делает все, чтобы сильно испугать фанатов, которые молились на фирму больше десятка лет. Главный дизайнер проекта заявляет, что Ascension призвана увлечь не только фанатов РПГ, но и поклонников аркад. Короче говоря, Origin ведет себя просто отвратительно. А что же с самой U:A?

Прежде всего Ascension — это красивая внешняя оболочка. Акселерированный "движок" позволил разработчикам создать настолько детальный и визуально достоверный мир, что UO, во всем своем многообразии, про-



сто бледнеет. FPS останется на уровне 20 кадров (с использованием 3D-ускорителя!), зато вы можете заглянуть в глаза Raven и увидеть длиннющие ресницы, перегнуться через ограждение и заметить обросшее ракушками днище пришвартованного к причалу корабля, заглянуть в пасть Behemoth и пересчитать все клыки (не советуется!). Любовь к мелочам не оставляет Origin, и разработчики используют буквально все ресурсы новенького "движка". Именно внешняя оболочка должна оторвать публику от красот виртуальной амазонки ЛК и приклеить их взоры к мужественному лику Аватара.

Что стало со статистикой? Она была принесена в жертву все той же зрелищности (читай выше). Разве ценителям фигуры ЛК понравятся циферки? Нет! Подобные личности смогут понять, что их герой стал могущественнее только тогда, когда он внезапно сможет выполнить удар "тройной бум-бум с переворотом", до сих пор доступный только Черному Плащу. Набравшись опыта в обращении с мечом, шестом или луком, Аватар сможет выполнять новые хитроумные удары, радуя публику молодцеватостью при осуществлении того или иного упражнения. Ну а если серьезно, то каждый спецудар будет более (или менее) эффективен против конкретного противника. Из приведенных авторами примеров стоит упомянуть лишь один: тычок шестом в скелета малоэффективен по одной простой причине — вы можете попасть меж-ду ребер! С другой стороны, удар сверху по черепушке может расколоть этот артефакт в один миг.





Позитивные сдвиги наметились лишь в системе магии. В U:A будет целых три совершенно разных вида волшебства. Во-первых, обладая титулом Titan of Ether, Аватар может с легкостью манипулировать могущественными силами элементалей. Во-вторых, никто не отменял прежнюю, слегка приевшуюся систему с реагентами, колбочками и снадобьями. В-третьих, появилась ритуальная магия. Скорее всего, именно этому направлению будут принадлежать все самые мощные заклятья. Аватару придется изучать технику ритуалов, а также отыскивать предметы, необходимые для благополучного завершения ритуала. Так, только посредством этой магии Аватар сможет пробудить от сна Shamino, который после ухода Аватара в другое измерение решил встретить старого приятеля в более или менее молодом возрасте.

Кстати, о старых друзьях. Отобрав у игрока возможность управлять сразу несколькими персонажами, Origin милостиво разрешила время от времени менять героев (как перчатки). К примеру, вам придется бросить Аватара на произвол судьбы и на время войти в роль Lord British'a, Shamino или Raven. Лорд Бритиш заберет вас в мир своего подсознания (!), а Шамино поможет проникнуть в глубины океана, в затопленный Hythloth (любимейший dungeon утопили, вандалы!). Вообще, вам придется немало попутешествовать по Британнии. К счастью, вы сможете использовать всевозможный транспорт: лодки, океанские корабли, ручных пауков и даже драконов.



Несмотря на побег в ION Storm двух ведущих дизайнеров, Ascension должна выйти в указанный срок — в октябре этого года. Сюжетная линия, как всегда, заманчива, графический engine обещает зрелищную игру. С другой стороны, многие моменты внушают недоверие и даже отторжение. Релиз поставит все на свои места и покажет, насколько правильным окажется очередной смелый шаг Ричарда Гэрриота.

Alpha Centauri

Планируемый выход игры: октябрь 1998 г.

"Альфа Центавра", о которой мы уже писали две тысячи раз, была признана самым многообещающим проектом E3 в жанре turn based-стратегий. Полагаем, не только потому, что игра оказалась, пожалуй, единственной походовой стратегией, представленной в Атланте. Не склонный обычно к громким словам, Сид Мейер обронил как-то, что считает "Альфу" самым амбициозным проектом в жанре "глобальных" стратегических игр. Почему? Представьте себе Civilization 2 — большую, сложную и интересную стратегию с практически бесконечным запасом играбельности. Теперь добавьте в нее возможность самостоятельно конструировать боевую технику, как в Master of Orion 2, трехмерный рельеф, который можно изменять, влияя на экологическую обстановку целой планеты, и мощную дипломатическую систему, гораздо более сложную и действенную, чем в Civ. В результате вы получите очень грубый и приблизительный эскиз будущего величия.



В "Цивилизации" мы совершили долгое путешествие от бронзовых мечей до ядерного оружия, в "Альфе" же отправимся еще дальше. История мира заканчивается 1998 годом, а потому сценарий зиждется на хлипкой почве научной фантастики. Разработчики пытаются сделать игру настолько достоверной и реалистичной, насколько могут быть реалистичными события начала 22 века. Дерево наук теперь будет напоминать скорее паутину: рождение изобретения зависит от положения дел в самых различных областях наук.

Непременное свойство любой большой стратегии — разнообразие — в "Альфе" доведено до абсолюта: случайно генерируемый рельеф, 6 уровней сложности и 7 различных "кланов", дерево изобретений и самодельные юниты — вы поняли, это будет Игра... Более подробный рассказ о проекте не влезает в рамки сегодняшней темы. Сейчас мы готовим большой материал по "Альфа Центавре", который увидит свет в одном из ближайших номеров, а нетерпеливые могут пролистать подшивку Game.EXE (мы подробно писали об игре) или посетить специальный сайт — http://www.alphacentauri.com/, на котором вы найдете даже фантастический роман с продолжением из жизни покорителей Альфа Центавры.



Картинки из игры выглядят более или менее стандартно для всех игр Мейера, однако глаз совершенно не радуют. Фрагменты 3D-моделей не поражают воображение и не зовут в неведомые дали, а анализ шотов с игровым полем заставляет думать, что в них перепутана палитра. Разумеется, когда игра выйдет, мы все сойдем с ума и будем играть, как полоумные, не обращая внимания на графику, но сейчас-то побурчать можно: неужели Firaxis приговорена пользоваться услугами дизайнеров с таким необычным "чувством прекрасного"?..







ИНТЕРВЬЮ

Firaxis! Как много в этом звуке...



Джефф Бриггс, Сид Мейер и Брайан Рейнольдс: легенды тоже люди

Михаил Новиков *(текст и фото)*



...Свернув с кольцевой дороги, что опоясала Балтимор, на север, через 10 минут бодрой езды проносишься мимо ничем неприметного городка под названием Hunt Valley. Когда-то здесь, возможно, и была та самая долина, что пленяла охотников то ли своей красотой, то ли возможностью всласть пострелять. Ныне же это внушительное пространство располосовано четкими перпендикулярами шоссе, рядом с которыми водятся исключительно бензоколонки, торговые центры, да несколько административных зданий — никакой дичи, все как в любом нормальном американском городе. Осталось лишь название...

Впрочем, поклонникам компьютерных игр это название, Hunt Valley, должно сказать если не обо всем, то о многом. Ведь именно здесь находится одна из студий титана игровой индустрии по имени MicroProse, давшего жизнь многим легендарным играм Дедушки Мейера.

Однако речь не о ней. А о другой компании — с необычным названием Firaxis, нынешнем месте работы (работы ли? нет, жизни!) Сида Мейера. В начале прошлого года мы уже рассказывали об обстоятельствах ухода ведущих сотрудников из когда-то ими же основанной MicroProse и создании Firaxis. Мы много и неоднократно писали об играх Сида, в том числе и о Gettysburg!, первом проекте новой компании, ставшем, как это обычно бывает у Дедушки, шедевром. Не раз и не два мы сталкивались на различных выставках и с самим Сидом, и с Брайаном Рейнольдсом, брали у них интервью, обменивались электронными посланиями, но вот в гостях, в самой Firaxis, бывать еще не приходилось. А как бы хотелось!

Атланта позволила нам осуществить эту мечту. Мы — в Hunt Valley!

Firaxis: дом, где делают игрушки

Что ни говори, а ходить в гости — дело приятное! Особенно к людям, о которых так много знаешь, которых давно ощущаешь своими друзьями...

Административный кампус. Что за зверь такой? Четыре двенадцатиэтажных здания, где располагается местный колледж и масса различных контор. Большая парковка. Стайки студентов и конторских служащих спешат по своим делам. Одна из башен чуть выше остальных. Мне — туда. Поднимаюсь на верхний этаж, выхожу из лифта и тут же иду к другому, с одной лишь кнопкой — переговорного устройства — и табличкой рядом. Нажимаю кнопку. Спрашивают. Отвечаю. Приходит лифт. Поднимаюсь на нем в пентхаус. Эй, есть здесь кто-нибудь? Хозяева, ау, встречайте!..

Пока хозяева не показались, осматриваюсь и первым делом замечаю под столом в прихожей... детский велосипед. Неужто Дедушка впадает в детство?! Ага, вот и они. Встречаемся как старые, давно не видевшиеся друзья, хотя удалось поговорить на только что закончившейся E3 — несмотря на мою и их выставочную замотанность.

"Может, по чашечке кофе с дороги?" Отчего бы и нет! Да еще из такого автомата, к которому кто только не прилепил своей наклейки с мудрыми мыслями. Да и холодильник рядом — такой же "умудренный". Оставляем вещи в конференц-зале, Линдсей (директор по маркетингу и заботливая мама) замечает при этом: "Не бойся, сюда никто не войдет, мы им редко пользуемся". Неужели мой вид говорит о том, что я чего-то боюсь?! Надо бы срочно заглянуть в зеркало...

Беру с собой только фотоаппарат и диктофон. Шагаем дальше — как водится, знакомиться с домом. Ребята, а что там за палатка стоит? Играете в скаутов? Что за комиссия, господин создатель "Цивилизации"?! "Да, не пугайся ты, это наша детская, и велосипед в прихожей тоже для детей." Неужели опять испуг?! Что это со мной? Или моя московская мимика, выражающая умиленное удивление, так похожа на их, американский, испуг? "...Когда не с кем оставить ребят дома или когда Firaxis что-нибудь отмечает, мы приводим их сюда. Детям везде должно быть хорошо, даже в доме, где серьезные дяди заняты серьезным делом — производством игрушек. У них должны быть полноценные развлечения, свои, детские — с велосипедами, кубиками, настоящими игрушками, куклами. Вот мы и выделили для детской самое большое помещение на этаже!"



Детская комната — самое просторное помещение в Firaxis. Все лучшее — детям!


За веселой улыбкой и добрым взглядом художника-аниматора Майкла Баззелла прячутся тысяча чертей.

В офисе Майкла Баззелла открыт музей чертовщины. Вход бесплатный. Вызов "скорой помощи" — за счет посетителей.

Дальше, дальше, дальше! Заходим в комнату, где обитает "Sound Guy" — Дэвид Иванс, самый могучий местный специалист по всевозможным звуковым эффектам. Великолепные, умопомрачительные шумы боя в Gettysburg! — его работа. "Следующая остановка — музей чертей", — предупреждает мама Линдсей и распахивает дверь, ведущую в преисподнюю имени художника-аниматора Майкла Баззела. Какой контраст, однако! Майкл, добрейшей души человек с потрясающим чувством юмора, собрал в своем рабочем кабинете ошеломляющую коллекцию чертей и прочих персонажей, заполняющих улицы американских городов в ночь на 31 октября, когда отмечается Halloween. Страшно — аж жуть! Перевожу дыхание и снова застываю в удивлении — на сей раз у входа в соседний кабинет, где работает Джером Атерхольт: на стене антиохейский крест и икона. Вот те на! Здесь и наш брат, православный, водится!

Наконец, добираемся до владений Джеффа Бриггса, он — президент и исполнительный директор компании. Сегодня пятница, завтра, стало быть, законный выходной, который будет посвящен сложным домашним будням, тяжелому отдыху на пляже, непростому просмотру телепередач... Короче говоря, ребятам надо отдохнуть. Тс-ссс! Все до единого сотрудники Firaxis играли в ту пятницу в (еще раз тс-ссс!) StarCraft. Наверное, тайком от начальства, скажете вы. Ничего подобного! Джефф, как и все остальные, при моем появлении с явным трудом оторвался от экрана монитора, закрыл все активные приложения и извинился за то, что заигрался. Заигрался в StarCraft. Я ехидно поинтересовался, может, сегодня какой-то особый звездно-воинский день, и платит ли им Blizzard за такое, скажем прямо, весьма компетентное тестирование, на что получил ответ, что-де Blizzard денег отчего-то не шлет, и надо бы узнать, почему, а игра им просто нравится...


Шкафчик с наградами. Скоро здесь появится и наша — от Game.EXE.

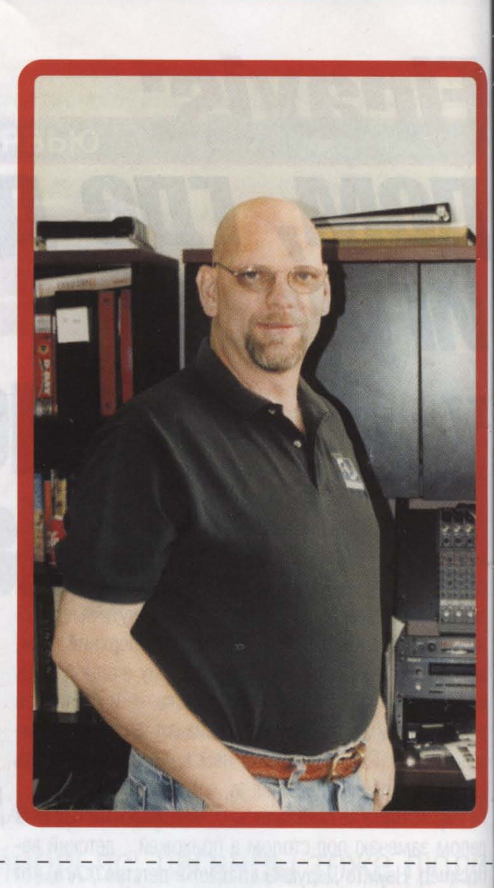
Встречаясь с Джеффом раньше, я всегда отмечал его скромность (несколько даже гипертрофированную), манеру держаться в отдалении (даже находясь среди множества искренне интересующихся им людей), давать возможность сполна высказаться своим коллегам и только потом вставить слово самому — точное, лаконичное и в то же время образное слово.

Говорящий с южным акцентом, иногда легко заикающийся, что лишний раз как бы подчеркивает его особую "самость", Джефф почти не дает интервью, оставаясь всегда в тени своих коллег — партнеров и таких же как он основателей компании — Сида Мейера и любимца прессы обаяшки, местного секс-символа Брайана Рейнольдса.

Почему он такой? Что он за человек? И шире: что они за люди — эта легендарная тройка? Не разработчки — но люди?

Наш православный брат, антиохиец, тоже работает здесь.





Джефф Бриггс: композиция для флейты с Игрой

Game.EXE: Джефф, расскажите о себе. Где вы родились? Юг?

Ясно слышу в вашей речи южный акцент...

Джефф Бриггс: Все верно, Майк! Я родился в штате Алабама, а это южный штат, и жил там долгое время.

.EXE: А где вы учились, какое учебное заведение закончили?

Д.Б.: Я закончил Истмановскую школу музыки, что в штате Нью-Йорк...

.EXE: Вы музыкант?! А потом, это ведь самая престижная школа музыки в Америке! Кажется, ее название как-то связано с фирмой Eastman-Kodak, я прав?

Д.Б.: Точно, школа и фирма носят имя одного и того же человека. Когда-то давно им была основана и эта консерватория. Считается, что в Америке лишь две самых престижных консерватории, эта и Джуллиард, они давно являются конкурентами.

.EXE: И какого уровня достигли вы?

Д.Б.: Я доктор музыкальных искусств.

.EXE: Интересно! Но сейчас вы занимаетесь "немного" другим... Ваша музыкальная диссертация — вы ее еще помните?

Д.Б.: О, конечно!

.EXE: О чем она была?

Д.Б.: Чтобы получить ученую степень, я был должен выполнить две вещи: во-первых, написать музыкальную композицию — она, по странному совпадению, называлась Firaxis, часть ее партитуры вы можете увидеть в шкафчике с нашими наградами, который стоит в прихожей. Это была композиция для флейты, кларнета, фортепьяно, ударных и струнного квартета. А во-вторых, надо было написать сам текст диссертации!

.EXE: Firaxis... Это название говорит мне, что ваша композиция могла быть как-то связана с "Поэмой огня" русского композитора Александра Скрябина. Это так?

Д.Б.: Да, я знаю это произведение, и в какой-то степени они действительно связаны. Моя музыка... я не совсем уверен, что вы знакомы с 12-тональной системой в музыке...

.EXE: Не волнуйтесь, знаком.

Д.Б.: О'кей. Так вот, моя музыка — это не совсем 12-тональная композиция, но в ней имеется много черт, которые на это указывают. Так, композиция построена не на ряде из 12 тонов, а на ряде из что-то около 111 тонов, так построены все ряды, ряды используются таким образом, что они повторяются по многу раз, в цикле. В итоге, композиция представляет собой некий большой цикл повторения, и вся вещь предстает как бы в форме оси колесницы, и, кроме того, она должна исполняться очень быстро. Идея состояла в том, что это должен быть некий раскручивающийся музыкальный генератор, с оси которого слетали бы искры, вспышки света, и волнение, и огонь... Так родилось название композиции — Firaxis.

.EXE: ...Так, вероятно, потом родился и логотип вашей компании. И все это — ваши эмоции, их отражение...

Д.Б.: Я думаю, что это отражает мои эстетические взгляды. В том смысле, что хорошо показывает, что именно под силу музыке, обыкновенной музыке, и на что способно искусство. Я уверен: именно так развивается процесс в любом творчестве.

Искусство оказало на меня глубочайшее влияние и, наверное, по-прежнему оказывает. И всякий раз, когда я встречаюсь с каким-то новым для себя произведением искусства, я некоторым образом меняюсь внутри...

.EXE: Кого из людей искусства вы особенно цените?

Д.Б.: Есть такой композитор — Джозеф Швантнер, которым я бесконечно восхищаюсь. Испытываю большое уважение к Стиву Райху. Замечательный американский композитор Джон Адамс (прекрасное имя для американца) — с уважением отношусь и к нему самому, и к его произведениям. И конечно, Бетховен! Если бы мне предложили назвать только одного композитора, я бы выбрал его. Кумир! Из художников нравятся модернисты, абстрактные экспрессионисты.

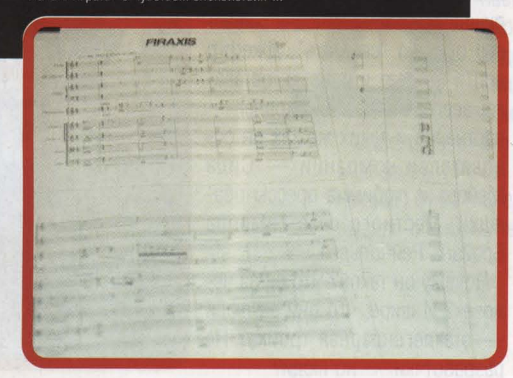
Джеффу не откажешь в музыкальном вкусе! Все-таки консерваторское образование. Да и консерватория не из последних. Да еще и учеба по классу композиции. Да еще и с такими современниками! Джозеф Швантнер, упомянутый Джеффом, остался, кстати, преподавать в Истмановской школе и эволюционировал от серийной музыки к более лиричной тональной. Стив Райх и Джон Адамс — минималисты и авангардисты, стали просто классиками современной американской музыки, и их произведения исполняются повсюду в Америке и Европе...

На стене кабинета Джеффа висит репродукция одной из работ знаменитого швейцарского художника-абстракциониста Пауля Клее, удивительного искусника, изображавшего... музыкальные образы. И здесь музыка!

.EXE: А ваша композиция когда-либо была записана на диске?

Д.Б.: Да, записи были, но их нельзя купить в магазине. Композиция исполнялась раз пять, насколько я помню. В большинстве крупных городов Америки.

Вот с чего начался Firaxis. Диссертация Джеффа Бриггса. "Начать играть "С чувством спокойствия"...



Да, только в Америке. Если вы хотите взять эту запись с собой в Россию, я был бы только счастлив предложить ее вам.

.EXE: Спасибо! А все ли служащие Firaxis должны пройти этот обряд инициации путем прослушивания музыкальной композиции, написанной президентом компании?

Д.Б.: Ха-ха-ха! Боже упаси, нет! Хотя, погодите, у нас, действительно, поначалу было нечто вроде обряда инициации, когда, хотя это случалось крайне редко, каждый сотрудник должен был сыграть что-то на музыкальном инструменте. Хотя и трудно об этом говорить серьезно, но, помнится, что спустя полгода, после того как мы сюда вселились, мы начали устраивать эти встречи сотрудников, когда вся компания собиралась целиком, и эти встречи естественным путем превратились в музыкальные вечера, когда каждый человек приносит музыкальный инструмент, и мы или поем вместе, или играем какую-то музыку. Так что музыка играет в Firaxis очень важную роль. На этот счет не может быть никаких сомнений!

.EXE: Почти как дома, в семье. Линдсей показала мне детскую комнату. Расскажите, как вам удалось такое устроить? Тут должно быть что-то личное.

Д.Б.: Это началось, когда я только формировал компанию. У меня ведь двое детей, 5 и 9 лет, Сид имеет сына, у Брайана двое ребят. Почти у всех наших сотрудников есть дети. И поскольку это дом, где некоторым образом делают игры, в нем, само собой, работают соответствующие люди — по-детски искренние, что ли... да, есть в нас какая-то детская непосредственность. (Смеется. — **М.Н.**) Так вот, я заметил, наблюдая за игрой ребятишек, не сегодня, конечно, заметил, что они умеют полностью уходить в свои игры, то есть их воображение раскручивается на полную мощь, порой они даже начинают разговаривать сами с собой... И это именно то самое состояние, которое мы хотим вызвать в играющем, когда создаем наши игры.

Так что наша детская вовсе не из разряда тех помещений для игр детей, где есть "секретные окна", через которые взрослые могут что-то контролировать. Напротив, это они, дети, бродя здесь, постоянно учат нас чему-то...

.EXE: А ваши игры — они учат? Чему вы можете научить свою аудиторию на примере игр Firaxis? И должны ли игры чему-то учить?

Д.Б.: Я не совсем уверен, что обучение — первичная цель наших игр. Игры, которые делает Firaxis, — это развлечение высокого качества. В первую очередь. Однако в каждой теме, которую мы выбираем, так или иначе имеется элемент образования, но мы никогда на ставили целью поучать кого-либо. Если мы и пытаемся осуществить это, то строго в рамках искусства, или, точнее, сознательного искусства, отличающегося от прочих тем, что несет в себе некий образовательный момент. По-моему, это лучшее из всех видов искусств. Вы полностью растворяетесь в игре, но не бездумно: поглощенный, вы ясно понимаете, что вас слегка направляют, чуть-чуть подталкивают...

.EXE: Любопытно, а какие качества вы более всего цените в людях?

Д.Б.: Справедливость, честность, надежность, сострадание к другим... Постойте, а почему вы этим интересуетесь? Вы знаете, мне никто и никогда — хотя, поверьте, интервьюеров здесь бывает много — не задавал подобных вопросов! Это удивительно! И вопрос фундаментальный. Я хотел бы видеть в людях именно эти качества, справедливость прежде всего, некоторую смиренность, а также, конечно, ум.

.EXE: Вопросы таковы потому, что вы — а также Сид и Брайан — интересны нам, нашим читателям, именно как люди, а про то, что вы делаете самые лучшие и самые умные игры в мире мы и так знаем! Считайте это русским менталитетом. Мне кажется, настала пора "раскрывать" вас, Firaxis, и, быть может, некоторых других ваших коллег по цеху, с этой стороны. Компьютерные игры стали наконец искусством, а говорить о людях искусства — это ли не задача прессы? А потом — сколько можно писать об играх!

Но я продолжу нашу исповедь. Что, на ваш взгляд, нужно сделать, чтобы люди стали лучше, добрее?

Д.Б.: Я традиционалист — возлагаю большие надежды на образование. Я думаю, что чем тоньше и полнее мы будем понимать, откуда мы пришли и что произошло с человечеством на протяжении всей его истории, тем больше вероятность того, что мы сможем решить проблемы, с которыми нам придется столкнуться в будущем. В ближайшем будущем. На мой взгляд, очень важно изучать историю. Я люблю историю. Думаю, что мы все должны учиться на исторических примерах.

.EXE: Ага! Может быть, и ваш замечательный Gettysburg! должен был заставить кого-то пересмотреть свой взгляд на историю? Вся игра — живой пример.

Д.Б.: Да, в какой-то степени это так. В том смысле, что наше решение делать Gettysburg! в качестве первой игры Firaxis, прямо указывает на то, что мы за люди. Скажите, вы же поняли и без моих разъяснений, что и Сид, и я — любители истории? Ведь так? Понятно, что мы особенно пристально вглядываемся в историю Гражданской войны в Америке. А "наша" Гражданская для каждого, кто вырос в Америке, — это, пожалуй, единственный этап в истории страны, который позволил американцам хоть немного понять, кто мы такие и каково наше отношение к окружающему миру. Говоря образно, эта война была войной за то, чтобы считаться американцем, и то, что Сид создал подобную историческую игру, возможно, говорит и о том, что существует некая разновидность ностальгической любви к Гражданской войне в Америке. Словом, кроме всего прочего, мы выразили ею свое (и не только свое) отношение к данному факту истории.

.EXE: А связано ли все это каким-либо образом с тем, что вы являетесь выходцем с американского Юга?

Д.Б.: Ну конечно!

.EXE: Выходит, вы были бы не против "переиграть" эту битву и принести победу Южанам?

Д.Б.: Нет, нет, не в этом смысле! Я тщательно изучил все обстоятельства этого сражения и знаю, что битва при Геттисбурге больше чем какое-либо другое сражение войны могла иметь два противоположных исхода. И у меня никогда не было желания, чтобы Юг выиграл тогда эту войну.

.EXE: Вам когда-нибудь доводилось участвовать в каких-либо современных инсценировках сражений времен Гражданской войны? Я знаю, что это весьма популярное развлечение людей всех возрастов в южных штатах...

Д.Б.: Нет, никогда ни в чем подобном не участвовал. Но вы зря думаете, будто эти инсценировки происходят только на Юге, имеется огромный контингент любителей подобных действ на Севере, и их количество с обеих сторон приблизительно равно.

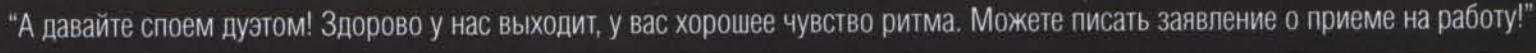
.EXE: Что вы думаете о своих играх? Кто, на ваш взгляд, является вашей "основной" аудиторией?

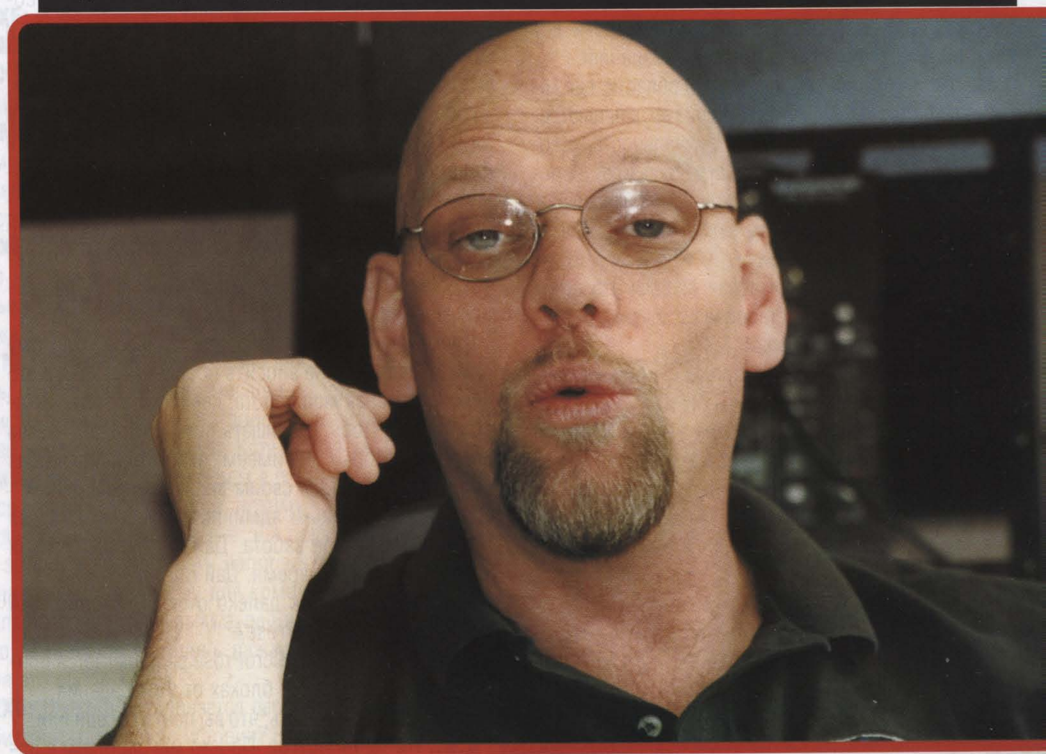
Д.Б.: Полагаю, что наша аудитория — это добрые, умные и честные люди от 15 до 35 лет, возможно, даже старше. Впрочем, мы выяснили, что значительное число людей старшего возраста играют в Gettysburg!, и мужчины в возрасте от 30 до 50 лет действительно любят эту игру.

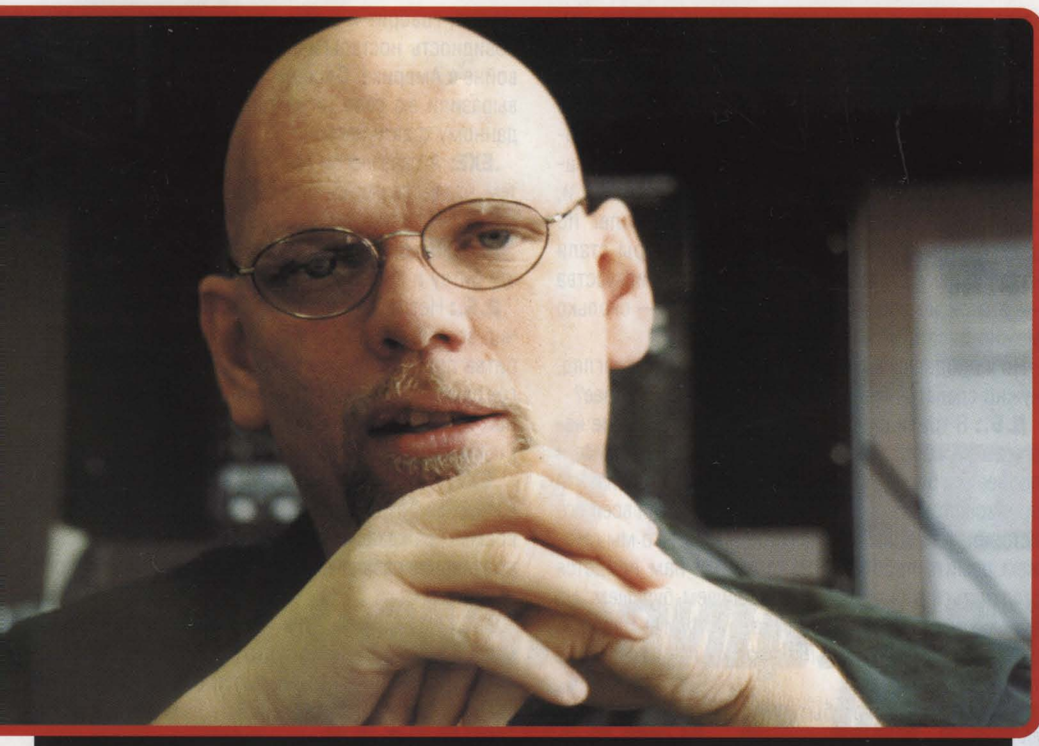
.EXE: Ваши игры очень популярны во всем мире, но, если честно, я бы все же заметил, что тот же Gettysburg! скорее адресован американцам — хотя бы потому, что сделан на сугубо американском материале. С другой стороны, в этой игре нет ничего такого, что не было бы понято кем-то еще...

Д.Б.: Очень надеюсь, что это действительно так!

.EXE: Ваши идеи относительно будущих игр ком-


"А давайте споем дуэтом! Здорово у нас выходит, у вас хорошее чувство ритма. Можете писать заявление о приеме на работу!"





"В нашей компании я — наименее значимый человек. Чтобы у Firaxis были деньги и все сотрудники вовремя получали зарплату — вот и все мои обязанности... Главное — помогать талантливым людям, работающим в компании. Сам я могу оставаться в тени..."

пании?.. Я сейчас думаю об образе той вещи, Firaxis, которая дала название и вашей музыкальной пьесе, и компании. Что вы предпочитаете: придерживаться, так сказать, американского менталитета в играх или исходить из универсального миропонимания? Замечу, что это не праздный вопрос: зимой в нашем журнале на эту тему была даже дискуссия — между российскими разработчиками. Кое-кто, и не скажу, что их было меньшинство, говорили о том, что игры должны нести в себе какие-то национальные черты...

Д.Б.: Я — за универсальность игры. Никакого американского менталитета. У нас очень скромная позиция: мы хотим делать игры, которые стали бы вечными, сродни шахматам, а ведь шахматы — это Игра с большой буквы, и это Вечная Игра. Ах если бы мы умели создавать игры, которые не теряли бы своей привлекательности, привлекательности для всех, по прошествии N лет после их создания!..

Это очень сложно, особенно в той области, где мы работаем: что ярче всего характеризует компьютерную отрасль? Динамика, та стремительность, с которой происходят изменения. Когда речь идет о программном обеспечении или компьютерных играх, обычно предполагается, что каждая вновь вышедшая настоящая программа — это хоть в чем-то, но скачок. А завтра появится новая игра, и это опять огромный шаг вперед. О старой игре, выходит, можно забыть. Будто ее не было!

Мы же хотим совершенно противоположного — делать игры, которые оставались бы Играми с большой буквы независимо от применяемых сегодня технологий. Вы будете играть в нее на любом компьютере, и затем, через несколько лет, возможно, мы сделаем новую версию той же самой игры, которая будет отвечать возросшим технологическим требованиям, но, заметьте, это — все та же любимая вами игра! У нас просто не было такой необходимости — изменять саму игру, потому что это (повторюсь в сотый раз) — Игра с большой буквы. Представьте, если бы вам пришлось заменить шахматы? Как бы вы тогда изменили саму игру?

.EXE: Подло ловлю вас на этом красивом слове: значит ли это, что после того как вы сделаете Alpha Centauri, у этой игры никогда не будет сиквела?

Д.Б.: Ну, сиквел, может быть, и будет, может, даже и продолжение сделаем, но это продолжение будет отличаться по играбельности от Alpha Centauri. В Alpha Centauri имеется собственная внутренняя логика, которую мы даже не будем пробовать воспроизвести в какой-либо иной игре.

.EXE: Джефф, можно личный вопрос? Вы наиболее загадочный человек из трех соучредителей Firaxis... самый непрозрачный, что ли (хотя после этого интервью я так думать уже не буду)... Брайан дает интервью, что называется, направо-налево, да и Сид тоже никогда не отказывает прессе, а вас не очень-то и слышно. Какова ваша роль в этой компании?

Д.Б.: Собственно, это была моя идея — создать новую компанию, и я ее создал, поэтому и должность у меня — исполнительный директор. А это в основном означает, что я слежу за тем, чтобы компания работала, чтобы у нас были деньги на управление компанией, чтобы люди вовремя получали зарплату, чтобы все работающие здесь преследовали одни и те же цели, чтобы все было скоординировано... ну, чтобы дело шло нормально. И это моя забота, я за это отвечаю. Так что во многих отношениях я — наименее значимый здесь человек.

Я уже очень давно в игровом бизнесе, а потому опыт позволяет мне вносить посильный вклад в это дело. И главная моя работа, как я считаю, заключается в том, чтобы расчищать путь тем талантливым ребятам, которых мы имеем, чтобы они могли без проблем заниматься своим великолепным делом.

Однако я не только администрирую: музыка для игр — вторая моя забота. Дай Бог, чтобы у меня всегда было на это время. Дай Бог.

.EXE: Кстати, а как далеко отсюда находится ТА САМАЯ студия MicroProse?

Д.Б.: Менее мили! MicroProse располагается приблизительно в четырех блоках от этого здания.

.EXE: Это случайность, что вы почти соседи или...?

Д.Б.: Ни то, ни другое. Просто мы работаем в одном городе. И живем рядом. Что же касается нашего офиса... Мы умышленно подбирали нечто вроде пентхауса — это необычно для здешних мест. И еще одно обстоятельство было важным: мы хотели остаться маленькой компанией, и я всегда мечтал, чтобы у каждого сотрудника, по возможности, было, так сказать, собственное окно. Там, в прежней студии, все только и мечтали, чтобы иметь отдельный офис с окном — зачастую приходилось сидеть в совершенно глухих кабинетах. Словом, окно как кусочек счастья. И символ творческой свободы. Именно поэтому мы и выбрали это место.

.EXE: Это замечательно и это действительно важно.

На столе у Джеффа лежит металлическая табличка с выгравированными на ней словами французского композитора Пьера Булеза: "Цель музыки состоит не в том, чтобы выражать чувства, а чтобы выражать музыку. Она не сосуд, в который композитор сцеживает свою душу по капле, а лабиринт без начала и конца. Куда вы приходите, чтобы обнаружить, где тайна остается вечной".

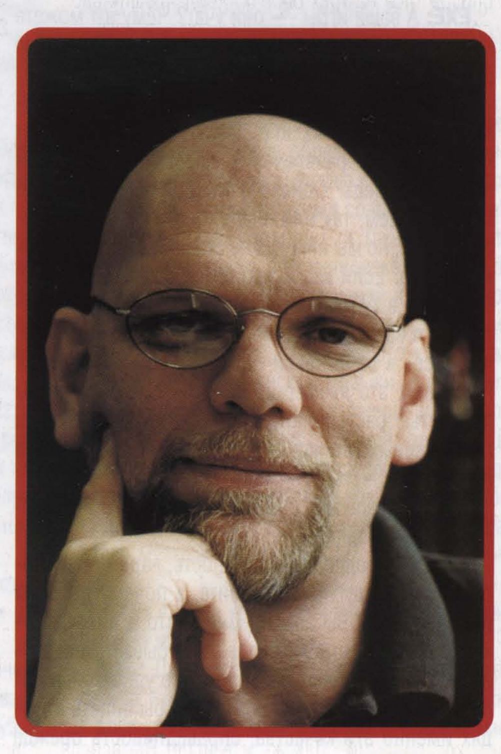
Возможно, сущность игры подобна музыке... Тайна игры остается вечной?

Д.Б.: Я люблю эту цитату. Музыка — самовыражение композитора, но аудитория не всегда может и хочет понимать каждую эмоцию творца. Более важно, на мой взгляд, чтобы композитор создал нечто, что имеет собственную логику, собственный мир и выражает себя само. Полагаю, что это справедливо и для игр. Если игра — это Игра, то вас не должно заботить, кто ее сотворил.

Американский художник Эндрю Уайет как-то сказал, что "лучшая техника — та, которой вы никогда не замечаете". Если вы сознаете, что здесь применен некий процесс, некая технология, то это значит, что примененная здесь технология не оправдала надежд создателя. Художник должен оставаться невидимым, потому что главное — это его творение. То же самое, повторюсь, я отношу к играм.

Именно так смотрит на игры весь Firaxis.

Мы тепло попрощались. Похоже, я получил исчерпывающий ответ на мучивший меня вопрос...





Сид Мейер: моментальный портрет без рамки

Сид Мейер: ...Вот и Game.EXE в гости пожаловал! Наконец-то! Никак не могу забыть ту вашу обложку! А почему вы до сих пор не закатали ее в рамку и не прислали мне? Я бы повесил ее в офисе. Единственная обложка, которую я хотел бы взять в рамку и видеть перед собой!

.EXE: Не надо волноваться, мэтр! Спокойствие! Мы вам такУю рамку сделаем и вышлем с первой же оказией. И как это мы сами раньше не догадались!

С таких вот "мемуарных" приветствий началась наша беседа "за жизнь" с Дедушкой Мейером. Если забыли, напомню, что обложка .EXE с Дедушкой, восседающем на земном шаре, который, в свою очередь, уютно расположился на трех слонах, придавивших своим весом висящую в открытом космосе черепаху, — это 2-й номер за 1997 год. Помните?

.EXE: Сид, я тут у вас, в Firaxis, в роли исповедника-мессионера выступаю, хожу, выпытываю, хочу понять, что вы за люди, можно ли вам доверить разработку компьютерных игр... Вы не возражаете, если и вас немного "исповедую"? О'кей. Каковы ваши представления об искусстве, жизни? Ваши жизненные ценности, Сид?

С.М.: Это интересный вопрос... Все, что я пытаюсь делать в наших играх, так это дать людям возможность исследовать в них, играх, свои собственные возможности и способности. В играх вроде "Цивилизации" или даже Gettysburg! вам необходимо поместить себя в определенную историческую ситуацию или перевоплотиться, чтобы стать каким-нибудь царем, предводителем Рима, или генералом, или кем-то еще... На мой взгляд, здесь интересна та ваша "иная ипостась", которая возникает, скажем, когда вы читаете какую-то книгу и подсознательно представляете себя кем-то другим. Лично я, когда читаю, все время отмечаю: "я бы сделал это иначе", или "почему они так поступили?", или "жаль, что я не могу туда попасть и изменить ход событий". Так же и в игре! Вы всегда можете "превратиться в героя" и попытаться воплотить все свои идеи. И тут же посмотреть, насколько они хороши. Или плохи. Словом, я думаю, что игры — действительно хороший способ дать людям возможность расширить свой потенциал, при этом процесс игры-"внедрения" гораздо забавнее и интереснее, чем окружающая нас реальная жизнь, более захватывающ, чем реальная жизнь, более привлекателен, чем комфорт и безопасность вашей гостиной комнаты.

Сиду кто-то звонит, и он отвлекается на минуту. Оглядываюсь и вижу в офисе Сида... никогда не угадаете! Электронный синтезатор.

.EXE: И вы сочиняете музыку?!

С.М.: В общем-то, да. Я пишу музыку.

.EXE: А когда вы начинали свои музыкальные студии?

С.М.: Вероятно, когда я еще учился в средней школе, мне было что-то около 16-17 лет. Я играл на фортепьяно, и меня это так расслабляло... я мог часами просто сидеть и играть какую-нибудь музыку.

.EXE: Что-то из того, что вами написано, перенесено на диск или кассету? Хотелось бы послушать музыку Сида Мейера! Дать послушать ее другим. Скажем, выложить на наш веб-сайт...

С.М.: Я написал композицию для нашей церкви, и мы исполнили ее пару месяцев назад. Я сделал запись на магнитофон, но профессиональных записей у меня, конечно, нет. Кстати, раз уж мы говорим о музыке, со временем я очень заинтересовался Бахом и его музыкой, потому что в ней многое замешано на математике, и я подумал, что будет здорово попробовать написать какую-нибудь специальную программу для компьютера, которая могла бы сочинять музыку а-ля Бах. Это было сделано, и получилось очень даже забавно. Но для меня это вроде хобби.

.EXE: Джефф преклоняется перед историей. А вы любите читать книги по истории? Ведь все ваши игры историчны...

С.М.: Очень люблю исторические книги! А еще приключения, научные книги тоже. Можно сказать, научная литература — мое второе хобби.

.EXE: На чем вы специализировались в университете?

С.М.: В университете моей специализацией были информатика и математика. Я начал было изучать

"Я думаю, что будущее за играми, в которых люди смогут играть и одновременно общаться друг с другом..."





"А на вашем рабочем столе разве идеальный порядок? Главное, что в моем офисе целых два окна!"

химию, но потом вдруг в жизнь ворвался компьютер, и я перешел на информатику и математику.

.EXE: Где вы родились?

С.М.: Я родом из Мичигана, той части Мичигана, которая граничит с Канадой. Можно сказать, совсем рядом с Канадой.

.EXE: Так-так-так, один из вас Северянин, другой коренной уроженец Юга. Как же вы с Джеффом сосуществуете?!

С.М.: Даже и не знаю! Мы оба, несмотря на нашу "непреодолимую географическую неприязнь", очень увлечены историей, оба интересуемся музыкой, оба любим игры — этого достаточно, чтобы сблизиться. В Америке Гражданская война закончилась 125 лет тому назад, так что между нами больше нет войны. Мы помирились.

Ну а если серьезно, мои родители, в действительности, оба из Европы, отец родом из Швейцарии и мать из Голландии, так что я американец в первом поколении. Я все еще чувствую привязанность к Старому Свету. Я даже жил в Европе какое-то время пару раз: когда мне было 8 лет, я провел полгода со своими бабушкой и дедом, а в 21 год я жил в Швейцарии в течение года и работал в Цюрихе.

.EXE: Тогда здравствуйте, земляк! Россия — тоже как бы Европа... Да, вы сказали, что Бах — ваш любимый композитор? Я не ослышался?

С.М.: Да, именно Бах, я вообще люблю то время, период Генделя и Баха, Барокко.

.EXE: А кто ваш любимый художник?

С.М.: Я не очень люблю живопись, а из того, что мне нравится, — это, вероятно, все более или менее реалистическое, Рембрандту, например, хорошо удавались характерные, выразительные лица. А к современному искусству я как-то равнодушен.

.EXE: Какими были ваши первые детские игры?

С.М.: О! У меня была целая армия солдатиков, даже несколько армий. Я мог часами в них играть. Я был единственным ребенком в семье, и родители покупали мне много разных игр, но любимыми были солдатики.

.EXE: А когда пришло увлечение компьютерами и компьютерными играми?

С.М.: Гораздо позже. В начале это были простенькие игры, типа пасьянса и всего, что можно сделать с колодой карт. Делать, создавать игры я еще долго не мог. Но я умудрился получить работу компьютерного программиста, и, наконец, через год или два после окончания колледжа, уже был в состоянии купить себе Atari 800, а тогда это был один из самых первых персональных компьютеров. Тогда-то я и начал писать игры. Каким-то образом хотелось объединить компьютеры, к которым меня сильно тянуло, и игры, которых мне недоставало...

.EXE: Какую из своих игр вы хотели бы сегодня сделать еще раз?

С.М.: Это не слишком приятное занятие — возвращаться к старым играм и переделывать их заново. Пожалуй, нет таких игр, которые я хотел бы переписать. Хотя, если бы нужно было выбрать что-то одно, это, вероятно, были бы "Пираты".

.EXE: Оттого, что она замечательна именно как игра?

С.М.: Да, в ней много чисто игровых моментов, и она здорово отличается от многих других игр, которых полно на рынке сейчас. Да, "Пиратов" было бы неплохо перенести в нынешний день! Но, вероятно, все же интереснее делать что-то новое, нежели возвращаться в прошлое.

.EXE: Каково, по вашему мнению, будущее компьютерных игр?

С.М.: Наиболее интересное из того, что мы сейчас наблюдаем, — идея онлайновых игр с тем, что мы называем широкомасштабными возможностями онлайнового multiplay, когда одновременно — в одну и ту же игру — могут играть 100, 200 или даже 500 человек.

Правда, быть может, это должны быть немного другие игры... некие социальные игры, а отнюдь не бесконечные драки. Вы знаете, что наиболее популярным сервисом в Сети является chat? Люди жаждут общаться друг с другом, так что это должна быть игра, которая помогала бы заводить новых друзей. Что-то в этом духе. Нечто совершенно отличное от того, что делалось раньше, нечто не воплощенное еще ни в одной игре.

.EXE: А вы играете в онлайновые игры?

С.М.: Не слишком часто. Я бы играл, если бы они были немного другими, если бы испытывал от них совершенно иные ощущения, по сравнению с тем, что я чувствую, играя в обычную single player-игру, скажем, в StarCraft...

Я вижу, вы оживились. Да, мы с удовольствием играем в StarCraft по локальной сети. А единственная, известная мне действительно большая multiplayer-игра — это Ultima Online. Но мне не очень нравятся игры в стиле "фэнтези".

.EXE: Вашему сыну уже 8 лет. Играет ли он в какие-нибудь компьютерные игры?

С.М.: Всегда, а в самые свежие обязательно. Сейчас ему нравится все тот же StarCtraft. Он прошел Diablo, WarCraft, Command & Conquer, и если в игре есть action, взрывы и тому подобное, то тогда мы играем в такую игру обычно вместе, некоторое время — нам это доставляет удовольствие.

.EXE: Как вы относитесь к насилию в играх? Только что мистер Президент заклеймил такие игры позором...

С.М.: Мы стараемся держаться подальше от игр, которые возвеличивают насилие. Я думаю, что это довольно трудный вопрос, но, мне кажется, что классический пример такого рода игр — Mortal Kombat, где вокруг тебя постоянно летают всевозможные части человеческого тела. Сдается мне, что это чересчур далеко зашло... Впрочем, я не думаю, что вы сможете полностью избежать какого-то насилия, и дети все же умеют отличать действительность от фантазии. Искусство от поделки.

.EXE: Вы бы позволили своему сыну играть, например, в...

С.М.: ...Mortal Kombat? — Нет!

.EXE: Unreal?

С.М.: Unreal? Я еще не успел как следует познакомиться с этой игрой. Но мы уже играли с ним в DOOM, и я, признаться, был немного обеспокоен, правильно ли я поступаю, но это хорошая — настоящая — игра, так что я должен был позволить ему узнать, что же это такое.

А вообще, я не знаю правильного ответа. Ни один

"Написать игру для девочек? Э-э, нет, я бы, наверное, не смог..."



из родителей не может со стопроцентной уверенностью сказать, что станет с их детьми в будущем.

.EXE: В России компьютерные игры — это пока чисто "мужское" занятие, у нашего журнала лишь несколько процентов читателей-представительниц прекрасного пола. Что вы думаете об играх для девочек и играх для мальчиков?

С.М.: Я думаю, что здесь есть прямая связь: большинство разработчиков — "мальчики". А что вы улыбаетесь? Действительно, мальчики, мальчишки. Именно поэтому игры в основном предназначены для мальчиков, и я в самом деле не знаю, как следует разрабатывать игру для девочек. Я мог бы пробовать, но у меня не получится!

Короче говоря, мы, несомненно, нуждаемся в большем количестве разработчиков-женщин, уж им-то лучше знать, в какие игры будут играть девчонки.

И тут я опять сажусь на любимого конька: появление девочек открывает много возможностей, к примеру, в тех же онлайновых играх. Можно переговариваться, играя в Сети, все это может работать на идею новой социальной игры... Правильная игровая идея всегда найдет много возможностей для реализации.

.EXE: Firaxis видит среди своих игроков представительниц слабого пола?

С.М.: Я знаю, что некоторые женщины с увлечением играют в игры вроде "Цивилизации", которые вовсе и не про войну, и не драки; здесь нужно заниматься планированием, строить разнообразные здания, так что, похоже, женщин более всего интересуют игры такого рода.

.EXE: Но все равно, получается, что согласия нет даже в компьютерных играх! А что, по вашему, сможет объединить человечество?

С.М.: Как что? Конечно, игры! (Тут Сид надолго рассмеялся. Вероятно, все же думая о тщетности такого предприятия. — **М.Н.**) Я считаю, что тот же Интернет дает людям во всем мире уникальную возможность более пристально посмотреть друг на друга и другие культуры, и чем больше вы понимаете в других людей, чем чаще вы с ними общаетесь, тем менее чужими они начинают вам казаться.

Я думаю, что Россия и Америка — хороший тому пример. Пока мы не получали нормальной информации о русских, они, поголовно казались нам плохими. Но чем больше мы стали узнавать о них, тем скорее поняли, что они ничем не отличаются от американцев.

Легко не любить того, кого не знаешь, но трудно не любить того, кого знаешь хоть немного.

.EXE: Мы читали ваши интервью в Интернете, мы знакомимся почти со всеми материалами о вас, мы постоянно обмениваемся с вами электронной почтой. Но всегда лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать или прочитать. Это совсем другое ощущение. У вас европейские корни, вы бывали и даже некоторое время жили в Европе, и это, на мой взгляд, дает вам преимущество — несколько более широкий взгляд на мир. Вы хотели бы когда-нибудь приехать в Россию?

С.М.: Пожалуй... я не против, но это страшно далеко отсюда...

.EXE: Всего лишь десятичасовой перелет!

С.М.: Всего-то десять часов полета — тогда никаких проблем! Год назад, да, это было в прошлом году, я уже добрался до Восточной Европы. Я поехал с экскурсией по Баховским местам Европы. Это была всего одна неделя отпуска, я хотел посетить все места, связанные с Бахом, и так я попал в Восточную Германию, или то, что когда-то называлось Восточной Германией, я был в Лейпциге, Айзенахе и других местах.



"На каком языке это написано? На русском? Щас спою как по нотам!"

Так что я постепенно начинаю перемещаться в направлении Восточной Европы. Хотелось бы, конечно, и у вас побывать, Россия — это совершенно другая культура. С немцами я могу изъясняться по-немецки, знаю достаточно слов, чтобы самостоятельно передвигаться по стране, но я не знаю ни слова по-русски, в этом вся трудность!

.EXE: Легко исправить, давайте я научу вас!..

Позже Сид объяснил мне, почему он так неловко чувствовал бы себя в России без знания русского языка. Он предпочитает самостоятельно, без посторонней помощи открывать для себя новые культуры и страны. Любовь к созерцанию и анализу выработала привычку полагаться на собственный опыт. Таким же, глубоко интимным переживанием остается для него и общение с природой. В Firaxis вообще все помешаны на природе — любят выезжать в горы или на озера, обязательно с семьями.

Вот прилетит Сид к нам, обязательно поведу его за грибами!

"Среди нас нет ни рыжих, ни лысых. Поскорей сфотографируй нас вдвоем, пока Джефф не вернулся с обеда!"



Брайан Рейнольдс: рок-н-ролл вокруг шахматных часов



Вечно улыбающийся симпатяга Брайан, лицо Firaxis — очень общительный, предупредительный и, кажется, никогда не унывающий человек. Но это на публике, таким его знают все игровые журналисты. А такой ли он на самом деле? В родных стенах, рядом с товарищами, когда не надо, по-американски улыбаясь, немного заученно чеканить одни и те же фразы об играх и планах Firaxis...

Мы не раз пересекались с ним в толчее различных выставок и в виртуале. А там — какое общение? Здравствуй — как дела — прощай! Да, с глазу на глаз еще не разу не получалось.

И вот наши глаза встретились.

Очень уютный, основательно обжитой офис (кстати, самый просторный из всех кабинетов Firaxis'а, после, конечно, детской и конференц-зала). Много книг, фотографии, окна во всю стену, даже шахматный столик! Вот и попался русский зубр в капкан!

.EXE: Где прошли ваши детские годы?

Брайан Рейнольдс: Главным образом в штате Алабама, это один из южных штатов. Да, я — из тех, кого называют Южанами. Что рассказать вам об Алабаме? Там очень жарко, она не принадлежит к промышленно развитым штатам и отнюдь не славится своими достижениями в области технологий. Обычно регионы делятся на промышленно развитые и развитые "не очень"; то же самое, как я понимаю, и в России. Алабама, увы, относится ко второй категории. Однако там, где я рос, в городе Хантсвилль, находится известный Маршалловский центр космических полетов. После второй мировой войны там работал немец Вернер фон Браун, ведущий разработчик легендарной ракеты V2, по сути, давшей жизнь дальнейшим космическим исследованиям. В конце войны он и его команда перешли к американцам — боялись мести русских. Мои соотечественники приютили их и поместили на этой горе в Алабаме, где они начали работать над американской космической программой. Так что Хантсвилль — едва ли не центр космических исследований США. Мой отец был физиком, так мы и оказались в Алабаме.

.EXE: Каковы наиболее яркие впечатления детства, связанные с Алабамой?

Б.Р.: Мне было лет 11 или 12, когда я впервые увидел персональный компьютер — я мог потрогать его руками и даже что-то на нем сделать. Это было потрясающе! С этого-то все и началось! В 13-14 лет я начал копить деньги и сумел убедить родителей в необходимости приобретения собственного PC. Это был TRSAV, по современным меркам довольно допотопная машина, но я написал на нем много игр!

Все это было в те незабвенные времена, когда самым модным был язык BASIC, я писал на нем игры и отсылал их в журналы. Иногда их публиковали, был тогда такой журнал Creative Computing, куда можно было послать программу на BASIC, и они печатали ее построчно, чтобы любой мог ввести эти строчки в свой компьютер и играть.

Так было в те времена, когда я был совсем зелен...

.EXE: Выходит, это началось еще в школе... А на чем вы специализировались в колледже?

Б.Р.: Поступив в колледж, я поначалу выбрал в качестве специальности информатику, но постепенно пришел к мысли, что в этой области я уже давно самостоятельно освоил большую часть того, чего хотел бы знать о компьютерах. Поэтому решил изучать другие науки, которые также интересовали меня, чтобы вернуться к компьютерам позже, если бы мне пришлось зарабатывать этим себе на жизнь. Так что в

"Пусть я здесь и самый молодой начальник, но у меня самый просторный офис!"



моем дипломе написано, что я специалист по философии и истории Европы.

.EXE: Ничего себе! Почему вы выбрали столь необычные для Южанина предметы?

Б.Р.: Не так уж они и необычны, хотя... Так или иначе, но я получил степени по этим предметам, затем некоторое время учился в аспирантуре в Беркли (это в Калифорнии), после чего встал перед выбором: либо преподавать философию, либо писать компьютерные игры.

.EXE: Когда вы написали свою первую игру?

Б.Р.: В 13 лет!

.EXE: Ваши коллеги — законченные меломаны. А вы любите музыку?

Б.Р.: Я люблю музыку, но у меня нет никаких специальных знаний или навыков, которые есть у моих партнеров.

.EXE: Кто ваш любимый композитор?

Б.Р.: Задавая этот вопрос, вы, должно быть, подразумеваете, что у меня больше вкуса, чем есть на самом деле. Ха-ха-ха! Мой любимый исполнитель Боб Дилан, если говорить о конкретных именах.

.EXE: Ясно, передо мной либерально мыслящий поклонник хорошего рок-н-ролла. Я прав?

Б.Р.: В точку!

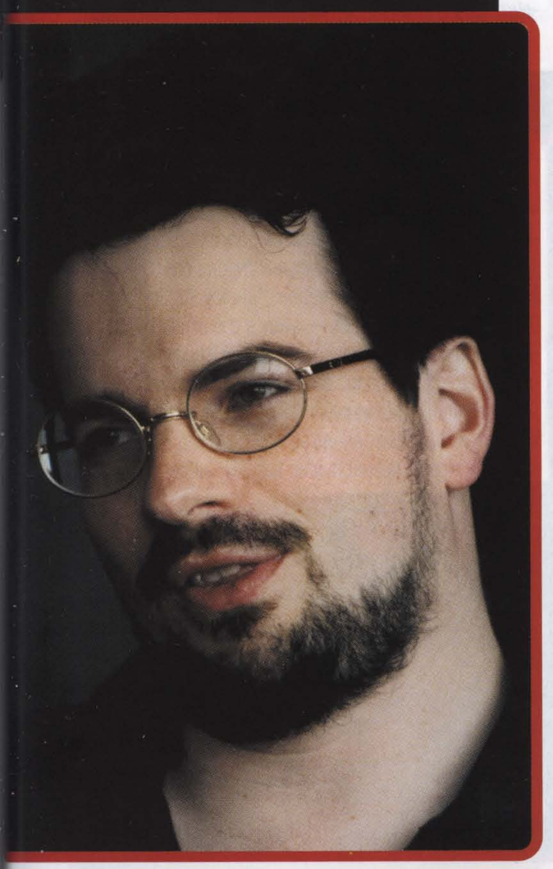
.EXE: Какие рок-группы вы слушаете?

Б.Р.: Главным образом те, что у нас относят к народной музыке. Хотя это и не совсем фольклор, если иметь в виду Боба Дилана, или Джоан Бакз, или кого-то еще, играющего modern folk. Есть самые разные исполнители, работающие в этом стиле. Поэтому у меня довольно разношерстные пристрастия в музыке!

.EXE: Кто ваш любимый художник?

Б.Р.: Это интересный вопрос! Мне нравятся те, кого называют импрессионистами. Всякий раз, попадая в картинную галерею, я ищу что-то в этом роде.

"Познакомившись с программой университетского курса по информатике, я понял, что все это — пройденный этап. Пора бы заняться более серьезными делами — например философией или историей Европы!"





"Что? И я смогу произнести это по-русски?!"

.EXE: Много-много разных цветов на полотне...

Б.Р.: ...Очень много цветов, диких цветов, акварелей. Ван Гог, Ренуар... Это по мне!

.EXE: Вернемся к компьютерным играм. У вас двое детей, ваш старший сын уже играет во что-нибудь?

Б.Р.: Ну, ему всего два с половиной... Впрочем, у нас есть небольшая программа даже для него, что-то типа Reader Rabbits для компьютера; он может водить мышью туда-сюда, тыкать в мыльные пузыри, из которых вываливаются маленькие зверьки. Но это еще не компьютерные игры. Я вижу, что ему страшно нравится, он думает, что компьютеры — это что-то интересное, и ему хочется нажимать на какую-нибудь кнопку и говорить: "Это кнопка "Т", папочка!". А вот телевизор ему смотреть не удается. Наша мама — учительница начальной школы, и она очень неодобрительно относится к телевидению. Поэтому, в отличие от многих детей своего возраста, он не испытывает неодолимой тяги к телевизору, и это хорошо. Я действительно так считаю. Хотя... телевидение — это шаг к видеоиграм, что не так уж и плохо...

.EXE: Что будет через пять лет? В какие игры он будет играть?

Б.Р.: В разные, конечно. Скорее всего, это будут компьютерные, а не видеоигры.

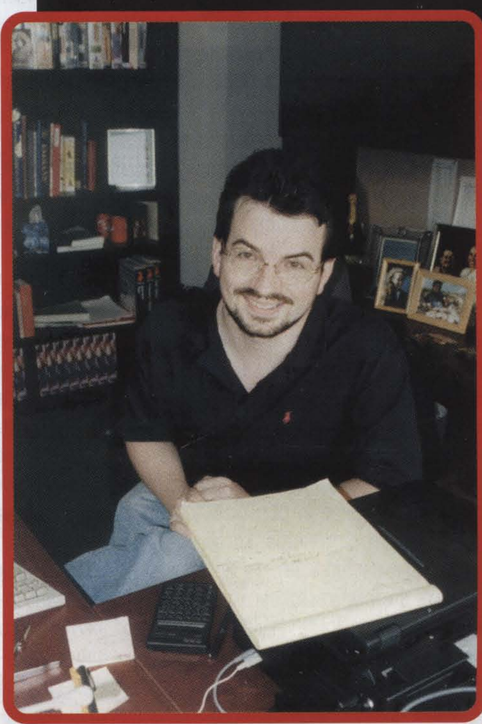
.EXE: Будет ли он читать книги? Народная молва гласит, что юные американцы совсем не читают...

Б.Р.: Что вы, он будет много читать! Хотя бы потому, что у нас в семье культ книги. Когда мы с Джоан только поженились, труднее всего нам было найти достаточное количество книжных полок, чтобы разместить все наши фолианты. И вообще, когда мы объединили свои вещи — ее и мои, — то увидели лишь полки да коробки с книгами. Все в книгах! Решили "бороться" с этим, то есть избавиться от части книг. И что вы думаете! Из тысяч томов мы нашли только десять книг, которые можно было выбросить. И то только потому, что они были в двух экземплярах.

.EXE: Да, с книгами трудно расставаться... Но я хочу задать вам вопрос, который уже задавал Джеффу. Южанину Джеффу. Был ли Gettysburg! попыткой инсценировки реванша для Южан? Отразились ли взгляды Южанина в этой игре?

Б.Р.: Только не для меня! Конечно, в Гражданской войне есть своя романтика, которая привлекает многих и наводит на мысль: "Может, наша жизнь была бы лучше, сложись все иначе? Ведь наши судьбы искалечены..." На мой взгляд, Гражданская война именно этим и привлекает многих. Меня лично это не затрагивает: может, потому, что большинство моих предков — выходцы из Канады и Германии, а также из Нью-Йорка и Род-Айленда? Не знаю. У меня смешанная родословная, часть моих пращуров — янки, другие — Южане. У меня есть предки, которые воевали в Конфедератской армии на стороне

"Думаете, у меня и вправду получилось по-русски? Здорово! Кто бы мог подумать, у меня еще и лингвистические способности!.."





Кажется, мы оба были чемпионами детского сада по шахматам...

Южан, но также есть и те, что сражались на противоположной стороне или вовсе жили в этот период в других странах. Словом, меня нельзя назвать чистокровным Южанином. Хотя я, конечно, горжусь, что у меня южные корни.

.EXE: Хорошо, но ведь даже Мэриленд, где мы сейчас находимся, исторически считается Южным штатом!

Б.Р.: Но мы в Алабаме так не считаем. Мы всегда полагали, что Мэриленд где-то в Новой Англии. Я знаю, что они сражались на стороне Северян во время войны, но исторически это, действительно, Южный штат.

.EXE: Какие качества вы цените в людях?

Б.Р.: Качества вообще, не относящиеся к компьютерным играм? Не всегда плохо иметь хорошее образование. С грамотными, образованными, интеллигентными людьми интереснее жить, дружить, работать. Без сомнения. Если вы спросите меня, кого бы я хотел иметь своим другом, в добавок к тому, что он должен быть просто хорошим человеком, я замечу: он должен быть образованным человеком.

.EXE: Значит, прежде всего образование. "Ученая беседа"...

Б.Р.: "Ученая беседа". Именно так. Образование вырабатывает определенный характер в человеке, и не только математическое образование. Вы уже знаете, я философ, а у нашего брата какие взгляды? Образование есть совершенствование.

.EXE: Как Вы относитесь к насилию в играх?

Б.Р.: В моем детстве по телевизору показывали столько насилия, да и компьютерные игры, в которые я играл, были изрядно жестокими... Поэтому меня этот вопрос беспокоит меньше чем остальных — отчасти из-за того, что я рос в подобной атмосфере. Это часть американской культуры семидесятых-восьмидесятых годов, и я в ней воспитан. Короче говоря, я с этим справляюсь. Знаете, есть что-то возбуждающее при виде летящих самолетов, когда идет пальба и прочее. Видимо, в нас есть что-то низкое, что помогает нам выжить в этом жестоком мире. Индустрия развлечений отчасти помогает нам избавиться от внутреннего напряжения — дабы мы не выбегали на улицу с винтовкой и не палили по прохожим. (Смеется. — **М.Н.**) А посмотрите на большинство наших популярных видов спорта! Там то же самое.

.EXE: Как вы распределяете знания и навыки в Firaxis, чтобы получилась Игра?

Б.Р.: Мы — группа людей, которым искренне нравится работать вместе. Мы друзья, а не просто коллеги. Мы работаем вместе уже очень давно, поэтому нам удается безболезненно решать большинство проблем, которые обычно возникают в любом коллективе нашей отрасли. Все мы безумно влюблены в то, что делаем. И это, наверное, самое главное.

.EXE: Вы самый молодой из троицы "отцов-основателей"?

Б.Р.: Вы правы, мне тридцать лет.

.EXE: Не посещает ли вас вполне очевидное чувство непонимания старшего поколения?

Б.Р.: Я и в самом деле в какой-то мере принадлежу к другому поколению, чем мои товарищи. Но, поверьте, мы не так уж далеки друг от друга! Оба моих партнера поздно обзавелись детьми, поэтому их дети немногим старше моих. Вот вам одна точка для "налаживания контактов" между поколениями. Плюс мы хорошо работаем вместе и прекрасно дополняем друг друга. У нас отличное партнерство. И "поколенческие войны" обходят нас стороной...

Сказав это, Брайан, решительно направился к шахматному столику (не зря же он все время на него посматривал!) и предложил автору этих строк блиц-пятиминутку. Наивный, он захотел повалить московского зубра!

Посмотреть на это зрелище сбежались все, кто нашел в себе силы оторваться от StarCraft'a. Первая товарищеская встреча Firaxis (США) — Game.EXE (Россия)! Вас интересует ее результат? Скромно и политкорректно скажу, что обе стороны остались довольны встречей.

Ну а затем наступил ответственный момент: Джефф, Сид и Брайан учили первую в своей жизни русскую фразу. Что это за фраза? — Слушайте на нашем веб-сервере!

Прощаясь, я не удержался и спросил Брайана о том, как он и его старшие партнеры относятся к вещам бренным. Например к машинам. На что Брайан жестоко подкольнул некоторых владельцев "Феррари". Здесь, в Firaxis, проще: Брайан ездит на пикапчике-грузовичке, Сид — на "Субару", и только Джефф позволяет себе некоторую роскошь в виде "Лексуса".

...Я уезжал из Охотничьей Долины на юг, в Вашингтон. Но если бы мне вдруг захотелось отправиться дальше на север, а затем свернуть немного влево, то примерно через полчаса я был в бы в реальном... Геттисбурге.

А по пути в Москву, сидя в самолете, я все время смотрел в иллюминатор и, кажется, наконец-то увидел Альфа Центавру! Она действительно очень красива. Но об этом вам расскажет кто-нибудь другой. Не я.

Когда-то в эту долину приходили охотиться. От красивого места осталось одно название. Вот такой типичный американский пейзаж каждый день видит из окна своего кабинета Брайан Рейнольдс.



ПРЕВЬЮ

SimCity 3000

Планируемый выход игры: октябрь 1998 г.

Олег Хажинский

В игровой прессе стало доброй традицией иногда, скажем, раз в полгода, хорошо и много писать о SimCity 3000. Тема благодатная, Maxis периодически снабжает журналистов объемистыми "пресс-паками" с массой общих слов типа "более глубокий контроль дает вам большую свободу", "управляйте вашим городом на любых уровнях управления" и "новое измерение в градостроительстве". За блестящим фасадом "самого детализированного симулятора в мире" тем не менее царит далеко не такая радостная атмосфера. После целого ряда провалов (вспомните "Streets of SimCity"), массы никому не нужных "симуляторов муравьев" и прочей откровенной лабуды, Maxis должна сказать что-то стоящее.

SimCity — последний не разыгранный козырь на руках у разработчиков, поэтому понятно, с какой тщательностью Maxis готовит проект.

Новый облик старого нового Города

Не так давно фирма стала частью "семьи" Electronic Arts, и игра на глазах принялась преображаться. Если год назад все с восторгом говорили о полигональной 3D-модели города, по которому можно будет побродить в одной толпе с его виртуальными обитателями ("симами"), поговорить "за жизнь", поднять неловко оброненный окурок и бросить его в урну — то сегодня SimCity 3000 (www.simcity.com) вернулся к первоначальной идее, изометрической проекции заранее "пререндеренных" зданий с множеством степеней увеличения. Должно быть, это тяжелое для фирмы решение: работы по полной "трехмернизации" Города шли полным ходом и зашли очень далеко — вплоть до 3D-яхт на рейде и бегущих от инфаркта менеджеров в желтых трусах.



Скорее всего (учитывая "мастерство" программистов Maxis, изваявших злополучные "Улицы"), это очень правильное решение. Дополнительный бонус недовольным — Architect Tool, мощный редактор, позволяющий создавать свои, неповторимые городские сооружения из тысяч готовых фрагментов. Внешний вид "нового города", потеряв "живую трехмерность", приобрел чудовищное количество деталей. Взгляните на картинки: полагаем, никто не сможет придраться к новому образу теперешнего SimCity.

Пройдусь по Абрикосовой?..

Что внутри? "Больше, выше, глубже, сильнее и толще". Вопрос к менеджеру по продажам EA, демонстрировавшему "альфу" SimCity 3000 на "Комтеке", который журналисты несколько раз повторяли на разных языках, звучал так: "А не увязнем ли мы в болоте бесконечного микроменеджмента?". "Да не увязнете!" — радостно ответствовал товарищ из EA. Разработчики обещают, что SimCity будет не только самым сложным и детализированным симулятором города на сегодня, но и самым... понятным и доступным для широких масс. Добиться такого результата нам предлагают за счет нового интерфейса, тысячи всевозможных "советчиков" и многочисленных учебных миссий, в которых все разжевано до состояния диетической манной каши. Если игрок почувствует, что не тянет на мэра, ему предложат более простой пост — начальника полицейского управления или пожарной службы, а в самых тяжелых случаях — кресло Великого дворника.

Как и в прошлых играх (правый нижний скриншот — SimCity, средний — SimCity 2000), в SimCity 3000 нет определенной цели, здесь нельзя выиграть или проиграть. Вы можете поставить своей целью создать маленький уютный городок с высоким уровнем жизни или попытаться возвести мегаполис сумасшедших размеров с большим количеством дешевых кварталов. Забота о труде и отдыхе обитателей лежит исключительно на ваших плечах, хотя небольшой груз ответственности разрешено переложить на "замов" по разным вопросам. Возводить "город будущего" можно месяцами: его стены будут знать расцвет и благоденствие, переживать экономические неурядицы, противостоять стихийным бедствиям...

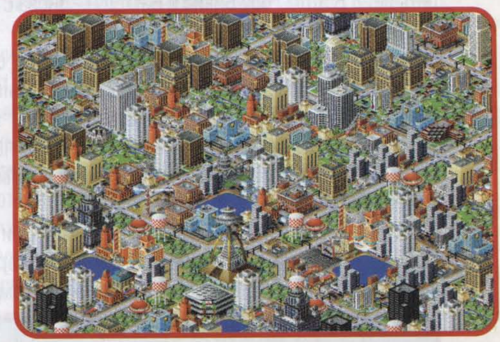
Разумеется, очень много сделано для того, чтобы "Город" был как можно более узнаваемым. Площадь карты выросла в четыре раза по сравнению с SimCity 2000, количество зданий зашкаливает все разумные пределы, и это позволило разработчикам создавать весьма верные снаружи и изнутри модели самых известных городов мира. Статуя Свободы и прочие "чудеса света", а также целые популярные районы (хмм... "красных фонарей"?) уже перекочевали в игру. Пока никто не знает, будет ли в "Городе-3000" карта Москвы или Питера (не будет — нарисуем!), но, к примеру, экс-градоначальник Нью-Йорка приложил свою руку к модели NY и внес несколько важных изменений (см. это на картинке слева).

Махнем, не глядя?

А вот с multiplayer пока неясности, но известно, что в игру добавлен элемент взаимодействия с другими городами — контракты по поставкам воды, электроэнергии и даже мусора. Неплохо было бы вырастить в городских подвалах несколько годзилл и отправить их крушить город конкурента... Впрочем, это уже совсем другая игра. Формат карт "3000" будет совместим снизу вверх с предыдущей версией игры, что немаловажно: армия действующих фанатов SimCity до сих пор крепка, а всего, говорят, было продано около четырех миллионов копий SimCity. На специально выделенном сайте градостроители получат возможность обмениваться городами и обсуждать всякие технические тонкости.

Итак, вне всяких сомнений, SimCity 3000 давно пора появиться на свет. Кстати, приятная новость для всех нас, говорящих на языке родных осин: игра будет ПОЛНОСТЬЮ русифицирована, так же, как Populous 3 и Dungeon Keeper 2! Подобное отношение к нам (русскоязычным стратегам?) со стороны Electronic Arts внушает оптимизм.









GT Interactive

www.gtinteractive.com

651 Brannan Street
San Francisco, CA 94107
tel: 415-547-1200, fax: 415-547-1201

Contact names:

Ron Chaimowitz, Chief Executive Officer; *Joe Cayre,* Chairman; *David Chemerow,* Chief Operating Officer; *Richard Burns,* Executive Vice President of Publishing; *Harry Rubin,* Executive Vice President, International and Business Affairs; *Mike Ryder,* Senior Vice President and Head of Studios; *Holly Newman,* Vice President of Marketing; *Todd Steckbeck,* Vice President of Sales; *Allyne Mills,* Vice President of Corporate Communications; *Harry Glantz,* Vice President of Human Resources; *Hiromi Nobata,* Manager of International Publishing Services; *Eric Gornez,* Manager of International Publishing Services

International contacts:

Hiromi Nobata, Manager of International Publishing Services;
Eric Gornez, Manager of International Publishing Services

3D Realms	www.3drealms.com
CaveDog Entertainment	www.cavedog.com
Fenris Wolf	www.fenriswolf.com
Monolith Production	www.lith.com
Oddworld Inhabitants	www.gtgames.com/games/oddworld/
Rage Software	www.rage.co.uk

НОВОСТИ



AMEN: The Awakening

Планируемый выход игры: лето 1999 г.

Любимая нами команда CaveDog, устав от очень 3D-стратегий, решила на время сменить амплуа. Один из их новых проектов под названием AMEN: The Awakening может быть охарактеризован как типичный шутер. Тут тебе и... разумеется... полный 3D, и уровни симпатичного индустриального вида, и здоровенный детина, готовый к любым передрягам, и куча этих самых "передряг" в виде множества монстров (далее по списку). Имеется даже сюжет (какое мерзкое слово), и пишет его голливудская "акула пера" (конкретная личность, к сожалению, не называется).

История опять будет о том, как миру медленно приходит конец и как мы, то есть вы, его неизбежно спасаете. Может быть, это и не слишком эстетично, но, как показывает исторический опыт, вполне надежно и практично. Планируется также, что "акула", закончив сценарий, будет тесно общаться с дизайнерами, дабы сохранить целостность задумки и реализации. Все события происходят на громадном пространстве, поделенном на 17 актов ("Они настолько велики, что мы не можем назвать их уровнями", — уверяют разработчики).

На выставке раздавались и стандартные обещания. Перечислим. Группа талантливых программистов целыми днями дрессирует виртуальных животных (то есть работает над их AI). Группа не менее талантливых дизайнеров и художников не покладая рук создает реалистичные и интересные уровни (уже готовы: система метро и военный комплекс). Музыкальное сопровождение сочиняет тот же человек, что работал над музыкой для Total Annihilation, а исполнять ее будет настоящий симфонический оркестр вкупе со специально приглашенным хором.

Все бы хорошо, но дату выхода игры пока не знает никто. "Когда будет готова"? Говорят, что летом следующего года...

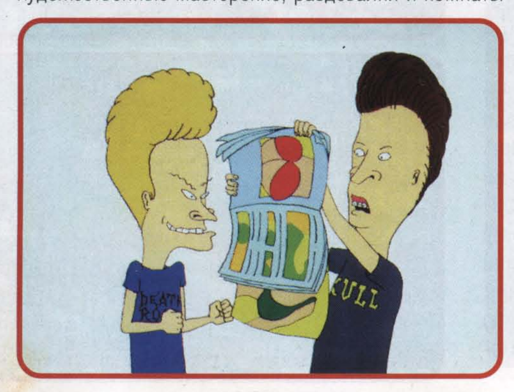
Beavis and Butthead Do U

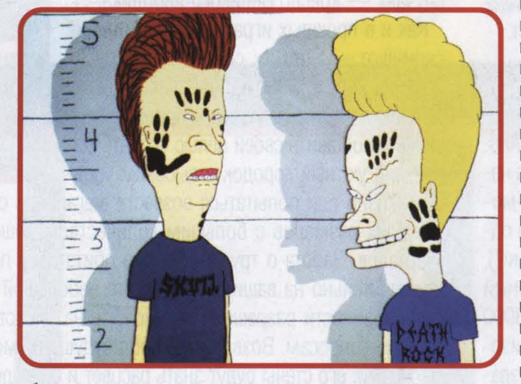
Планируемый выход игры: ноябрь 1998 г.

Если честно, жирненькая GT Interactive не интересуется квестами. GT Interactive интересуется приколами. Но иногда приколы ей приходится издавать в виде квестов — а как иначе перенести на компьютерный экран сумасшедшие приключения пары малолетних дебилов, потешающей фанатов MTV уже добрых пять лет?! В этом году Бивис и Батхед — снова с нами в игре Beavis and Butthead Do U!

На этот раз школа для дебилов отправила своих звезд на экскурсию в местный университет. Приятели в экстазе: тамошние студентки наверняка спят и видят, как бы познакомиться с такими крутыми парнями. Но, поскольку игра эта — квест, вожделенных девочек в бикини надо еще разыскать.

В этом увлекательном занятии для Бивиса и Батхеда нет преград! Они вламываются в аудитории и художественные мастерские, раздевалки и комнаты





общежития, переворачивают все вверх дном, попутно участвуя (в своей неподражаемой манере, конечно) в общажных пьянках и прочих забавах местных студентов. Кроме того, звездам MTV придется изображать музыкантов, доить коров, "диджеить" на местном радио и, конечно же, разгадывать прикольные пазлы.

Игроков ждет масса общения. Герои будут говорить своими натуральными "мультяшными" голосами, диалоги написаны "родными" авторами мультсериала. Новое свидание со звездами MTV компания GT Interactive назначила на ноябрь. Рождественские, понимаете ли, встречи!



Blood 2: The Chosen

Планируемый выход игры: ноябрь 1998 г.

Несколько месяцев назад по игроманам прошло рыданье: Monolith Production готовит к выпуску Blood 2, ура, все ждем полчаса, наконец-то грядет игра-нашей-мечты!.. Впрочем, шум быстро стих, будто не то что второй "Кровянки" не было, но и первой-то никогда не пахло. Ан нет, проект, как утверждали на E3 заинтересованные лица, идет своим чередом, и издательствующей GT уже пора разогревать публику. Что мы, с потрохами купленные богатой GT, и делаем.

Если еще помните, первая часть этой игры привлекла игроков непередаваемой смесью черного юмора и "страхолюдной" атмосферы. Так вот, начиная разработку Blood 2, авторы пообещали, как минимум, не



уронить планку. Для чего было решено использовать собственный графический "движок" под названием LithTech Engine, который и вправду весьма неплох, но все-таки не слишком выделяется на фоне своих современных собратьев. Как это нынче принято в лучших разработческих домах, поддерживаются следующие "фичи": динамическое освещение и не менее динамические тени, различные спецэффекты, богатые сетевые возможности, motion capture-анимация моделей и, разумеется, "глобально-тотальное" 3D.



На выбор игроку предоставляются четыре готовых персонажа и возможность сгенерировать собственного бандита. Друзья! Эмансипация добралась и до компьютерных игр! Среди готовых персонажей женских и мужских оказалось поровну — 2 vs 2. Остальные цифры тоже большие и заманчивые. Уровней будет аж четыре десятка (из них 8 для multiplayer'а). Среди 30 заявленных единиц оружия встречаются как старые "штучки" (voodoo doll, flare gun), так и новые, только что с армейских складов (tesla cannon, sniper rifle, slicer). Многопользовательский режим поддерживает до 32 человек и кроме стандартного deathmatch'а включает в себя кучу нетрадиционных режимов. Конечно же, есть и "умный" AI, и тесная интеграция самой игры с сюжетной линией, и еще бездна приторно-сладких обещаний.

Да! Игра выйдет аккурат в Halloween 1998 года. И это знаменательно!

Dark Vengeance

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Да, GT Interactive, как, собственно, и мы, уже устала объяснять ненасытным массам, насколько хорош этот проект, каким он будет прекрасным и удивительным, сколько радости он принесет детишкам и их родителям... когда выйдет. Если, конечно, выйдет. Впрочем, нет, пессимистов — к ответу: Dark Vengeance не может не быть хотя бы потому, что в проект вбуханы огромные деньги. Ведь разработка длится уже добрых полтора года...

...а конца и края ей не видно, хотя к осени ("Честно, к осени!" — кричали GT-глашатаи на E3) обещают-с. Напомним, что это традиционная история о мечах, топорах, магических заклинаниях и их правильном применении в закрытых помещениях и на открытых пространствах. За последнее время проект претерпел некоторые изменения, так что проще описать то, что он представляет из себя сегодня, нежели копаться в несуществующем прошлом.

Авторы наконец-то определились с сюжетом. История, стало быть, такова. Жили-были эльфы. Жили долго и, возможно, счастливо. Но постепенно из дружной семьи выделились некие Dark Elves, которые чем-то насолили остальным сородичам. Последние, не долго думая, выгнали первых в сырые и мрачные пещеры подземного мира. Вышвырнутые обиделись и поклялись когда-нибудь вернуться и отомстить. Шли века, сменялись поколения, и эта история постепенно забылась. Но в один солнечный день на зеленые луга хлынули тяжеловооруженные дети подземелий и в мгновение ока захватили почты, телефоны и телеграфы... Наша задача проста — вернуть все на свои места (господи, уже стихами пишем!).

Для ее выполнения есть почти все. Во-первых, три персонажа на выбор (авторы умерили свой оптимизм по поводу героев). Естественно, каждый из них отличается не только внешнее. Они и дерутся по-разному, и детали их "легенд" немного разнятся, и способности у них тоже уникальные (это мы про те способности говорим, которые можно будет развивать в течение игры). В общем, все как в приличной RPG.

Оружия — через край (25 единиц), и все разное (мечи, топоры, магия, ловушки всякие...), а именно: Vampire Staff, Skipstone, Titan's Mace, Thunder Hammer, Death's Scythe, Living Flame, Aced Brew, Meteor Storm. Полагаем, перевод здесь только все испортит.

Чуть-чуть меньше стало уровней. Теперь их только 18, но они все также "тесно завязаны с сюжетной линией". Зато в полку врагов, кажется, прибыло (всего их штук 40, не меньше): Dark Elves, Acolytes, Undead Knights, Spider Woodbots, Rockupines, Fire Drakes, Shadow Demons.

В заключение — традиционные характеристики: вид от третьего лица, по-пионерски честное 3D, поддержка 3D-акселераторов, множество спецэффектов, многопользовательские дела (до 32 игроков). Короче, если авторы таки осилят проект к этой осени, вы сами все увидите, и распинаться больше нет нужды.



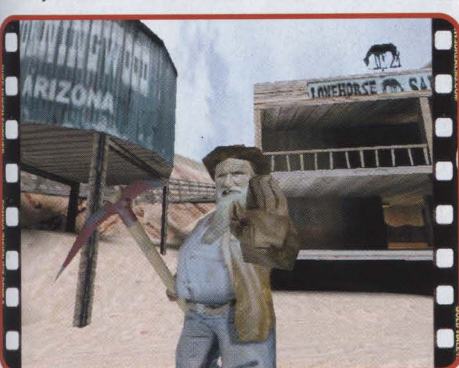
Duke Nukem Forever

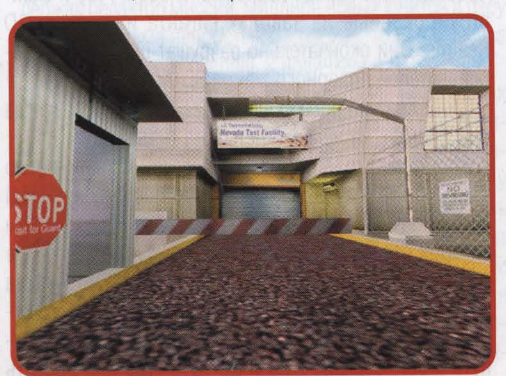
Планируемый выход игры: 3-й квартал 1998 г.

Этот проект краснознаменной компании 3D Realms уже дважды (или четырежды?) попадал на страницы нашего журнала (последний раз мы писали о шедевре графики и юмора в #1'98). Что новенького? Не считая регулярно появляющихся шотов, на фронте произошло одно, но довольно любопытное событие. Окончательно погиб Duke Quakem, как его презрительно называла лучшая половина человечества. DNF теперь не имеет ничего общего с Quake 2, а разрабатывается на базе "движка"... с трех раз, пожалуйста... конечно же, Unreal!

Что заставило 3D Realms'ов пойти на такой шаг? (Ведь он и денег стоит немалых.) Тайна сия покрыта великим мраком, однако один из разработчиков както заявил, что-де они тщательнейшим образом взвесили все "плюсы" и "минусы" двух engine'ов и выбрали Epic'овский. Известно также, что значительную роль в этом эпохальном решении сыграла хорошая отработка Unreal'ом больших открытых пространств.

И что же? Перемены едва ли не глобальные, а сроки... "Нет! — говорят издатели. — Все остается в силе!" Значит, в 3-м квартале 1998-го? Выходит так.





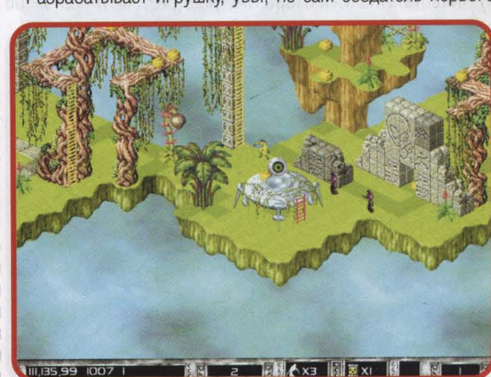
Lode Runner II

Планируемый выход игры: 1999 г.

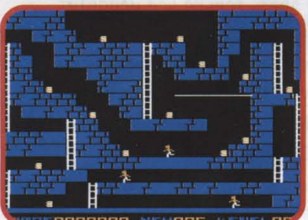
Уря-уря-уря! Lode Runner, тот самый, вымотавший нервы и разбивший сердце не одному поколению геймеров (начиная с тех, кто играл на Apple II), тот, который лазал по лесенкам и рыл окопы, стреляя себе под ноги, сражался с черными монахами и зелеными зверушками, ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

Разумеется, возвращается не плоский и на дискете — нет, он придет к нам во всем современном трехмерном великолепии, в изометрической проекции и с 75 уровнями под мышкой.

Разрабатывает игрушку, увы, не сам создатель первого







Lode Runner Даг Смит (Doug Smith), однако взявшаяся за проект Presage Software (www. presage.com) пригласила его в качестве консультанта, и можно надеяться, что он сумеет внушить "трехмерным" разработчикам, что такое настоящий Lode Runner!

"Объемный" Lode Runner будет ярким и веселым, как прежде, но гораздо более симпатичным и свободным: каждый экран можно будет скроллить в 6 направлениях, да и путешествовать герой будет в самых разнообразных мирах — от "индустриального" и "джунглей" до некоего удивительного под названием "Мона". Поддержка многопользовательского режима (до восьми игроков!) тоже, несомненно, украсит новую игру.

Кстати, если забыли, в свое время Presage Software уже продемонстрировала привязанность к "Лоудраннеру", выпустив игру Lode Runner Online, опубликованную "Сьеррой".



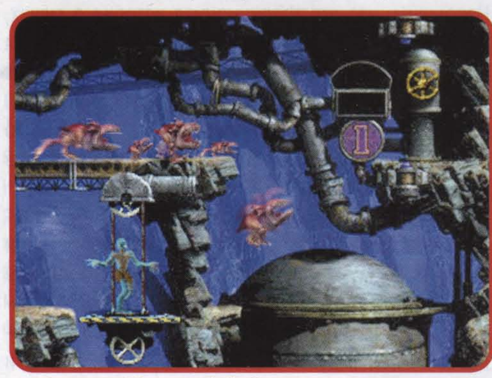
Oddworld: Abe's Exodus

Планируемый выход игры: зима 1998 г.

Маленький зеленый Эйб, чудик в набедренной повязке, которого, вместе со всем его страннењким народцем, не так давно чуть не пустили на мясо злобные слиги и глакконы, скоро вернется на наши мониторы!

Да, именно так: герой Abe's Oddysee (ни более ни менее — нашей "Аркады года" за 1997 игровой) совсем скоро, месяцев этак через шесть, продолжит свои приключения в новой части игры — Oddworld: Abe's Exodus (GT Interactive/Oddworld Inhabitants).

События в Оддворлде развиваются стремительно:



поскольку в "Оддисее" Эйб ухитрился полностью сорвать работу мясокомбината Rupture Farms, в округе наступил дефицит костей — а без них не приготовишь SoulStorm Brew, любимое блюдо злобных и могущественных глакконов.

Оскорбленные глакконы находят самый простой и экономичный выход: начинают копать древние мудоконские кладбища, где костей, само собой — видимо-невидимо!

Но и это еще не все! Кости, в принципе, не жалко — им не больно. Но ведь для настоящего SoulStorm Brew одних костей мало. Для истинно качественного продукта нужен еще один очень важный ингредиент: слезы! Слезы маленьких зеленых мудоконов. Ведра, канистры, цистерны слез...

Так что на пищевом предприятии, куда Эйб попадет на этот раз, его соплеменникам приходится еще хуже, чем на Rupture Farms: они подключены к специальным аппаратам, которые время от времени посылают электрический разряд, достаточный, чтобы довести до слез любого мудокона, — знай, подставляй ведра!

Зрелище обещает быть душераздирающим: ведь теперь, во второй части, мудоконы научатся выражать эмоции "по-настоящему"! Они будут злиться, радоваться, впадать в депрессию и визжать от страха — то есть делать все то, что раньше умел делать только спаситель нации Эйб! А он, в свою очередь, научится гораздо более тонкому общению со своим народцем: теперь Эйбушка будет не просто "командовать", а искать индивидуальный подход к каждому из своих зеленых солдатиков. Похлопает по плечу, обнимет, встряхнет, а то и съездит по лупоглазой мудоконской физиономии — чтобы привести в чувство.

Плюс к "поумневшим" мудоконам и всем нашим старым знакомым — слигам, парамайтам, скрэбам и розовым двуногим собачкам с пастью в полкорпуса — в игре появятся новые "монстры", страшнее прежних! Достаточно сказать, что новая разновидность слигов замечательно умеет летать, а еще одну тварь будут звать просто Slurg.

Повзрослевший Эйб, кроме того, теперь сможет превращаться в невидимку и работать со всякими страшными оддворлдовыми механизмами...

Разумеется, всем этим великолепием мы будем обязаны уникальной системе разработки A.L.I.V.E., созданной Oddworld специально для того, чтобы сделать фантастический мир Эйба настоящей живой реальностью (пускай и "виртуальной").

Будем ждать! Бьемся об заклад: такую игрушку дождаться стоит!



Prey

Планируемый выход игры: зима 1998 г.

Как говорится, тяжелый случай. Ударные Unreal-батальоны, ведомые видным военачальником Epic MegaGames, уже ворвались в, казалось бы, неприступные бастионы id Software (так по крайней мере представляют ситуацию некоторые товарищи), где одержали несколько локальных побед... Вот-вот к местам боев должны подтянуться тяжелые пушки, прозванные в народе ласковым словом Prey и сконструированные на заводах гиганта индустрии 3D Realms. Они окончательно разрушат цитадель отцов-основателей позорного жанра 3D Action!..



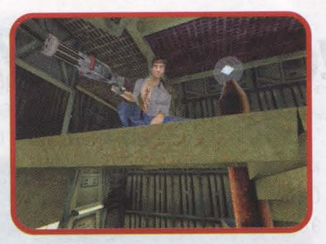
Стоп! Хватит громких слов! Давайте раз и навсегда разберемся, на чем зиждется эта "надежда".

Если помните, главной технической особенностью этого проекта является так называемая Portal Technology. Портал — это поверхность, две стороны которой отделены друг от друга и могут находиться в любом месте трехмерного пространства. Это как два зеркала: заглядывая в одно из них, вы как бы смотрите из другого. Главное, что можно не только заглянуть в это "зеркало", но и шагнуть туда или бросить что-нибудь! Словом, трепещите, и дизайн уровней, и собственно процесс игры!

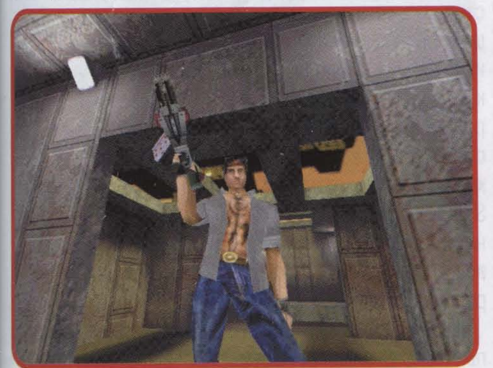


Из прочего стоит назвать многопроходную систему Radiosity Lighting, позволяющую еще более приблизить игровые свет и тени к реальному миру. И, кроме того, твердое желание игры работать только с аппаратной 3D-акселерацией.

Но повернемся к собственно игре. В 3D Realms осоз-



нали всю выгоду от сильно персонализированного персонажа (Duke Nukem), и Talon Brave — главный герой Prey'я — будет не менее ярким и запоминающимся. Язык не поворачивается говорить одно и то же по сотому разу, но нам опять сулят классный сюжет (вы в курсе), интересные уровни (а то!), конкретные задачи и т.д. Главное, что в игре



есть одна большая цель — враги (опять, кстати, инопланетяне), от которых надо избавиться (желательно, чтобы процесс был ярким, сочным и красочным). Что ж, этим и займемся. На протяжении всей игры нас будет радовать (а кого-то печалить) музыка широко известной в узких кругах группы KMFDM. О многопользовательском режиме и поставляемом вместе с игрой редакторе уровней вы уже наслышаны до звона в ушах, да и не рассказывать об этом нужно, а смотреть собственными глазами.

Итак, будем все же надеяться, что пример Epic MegaGames, таки разродившейся Unreal'ом, окажется заразительным, и Prey, разметав привалившую его кучу хвастливых пресс-релизов, вырвется на свободу. Да будет так.



Rebel Moon Revolution

Плановый выход игры: зима 1998 г.

Вы что-нибудь слышали об игре Rebel Moon Revolution? Название смутно знакомо, но ничего конкретного не припоминается? Все в порядке, так и должно быть. Разработчики из Fenris Wolf (www.fenriswolf.com) на протяжении нескольких лет пытались создать шедевр в области 3D-шутеров, выпустив две игры из серии Rebel Moon. Оба проекта



благополучно остались незамеченными широкой игровой общественностью, и, отчаявшись потрясти фанатов action, ребята решили переключиться на поклонников стратегий. Стратеги, говорят, народ не такой привередливый: полигоны в секунду не считают, гоняются за каким-то балансом, 3Dfx есть — они и счастливы...

Rebel Moon Revolution — гибрид 3D-шутера от первого лица и тактической игры. Этот формат ужасно напоминает будущий X-COM: Alliance, однако появится на свет не в середине 1999 года, а этой зимой. Плохие новости: графический "движок" будет не от Unreal, а собственный, что само по себе уже не внушает особенного оптимизма (учитывая внешний вид Rebel Moon Rising, предыдущей игры Fenris Wolf). Игрок руководит отрядом из четырех космических пехотинцев, которые ведут боевые действия на Луне (далась она им!), в районе Моря Спокойствия. Именно там невменяемые лунные колонисты удумали поднять мятеж. Дело происходит в будущем, но не слишком далеком, а потому разработчики перетащили в игру весь кодекс морской пехоты США, включая условные знаки, команды, вооружение и ширину затылков. Статистические данные Минобороны США учитывались даже при составлении таблиц распределения ущерба при попадании в различные части тела — все будет настолько серьезно, господа!

Игрок может действовать от лица любого из членов команды либо руководить операцией со стороны. Интересно, что перед каждой миссией состав команды и ее оснащение подбираются заново. Пехотинцы все разные — у нас есть автоматчики, медики, техники, специалисты по тяжелым видам вооружения, инженеры. Каждый из них делает лишь часть работы, и задача игрока — заставить их действовать в команде.

Обещается, что персонажи будут двигаться как живые: бегать, ползать, прыгать, отдавать честь, натурально обмениваться амуницией, владеть условными сигналами, а главное — правдоподобно страдать после ранений и искренне тянуть вверх руки, сдаваясь в плен.

Помимо обычного интерфейса управления, нам будет предложен весьма революционный — команды голосом. Игра будет хранить информацию о более чем 1000 различных словах, с помощью которых мы сможем доносить до подчиненных различные просьбы, пожелания и дружескую ругань. Так что немедленно начинайте учить язык.

Что еще интересного? Честная физика, умный двухуровневый AI и интеллектуальный mission builder, который перед каждой новой игрой так запутает уже наизусть выученные закоулки лунной колонии (четыре квадратных километра, кстати), что игра будет выглядеть (почти) как новая. Остается только подождать до зимы и проверить, насколько у GT слова расходятся с делом. Лично нам появление таких игр очень приятно — это значит, что где-нибудь к 2000 году мы наконец-то увидим нормальный X-COM на "движке", скажем, от Trinity...

Total Annihilation: Battle Tactics

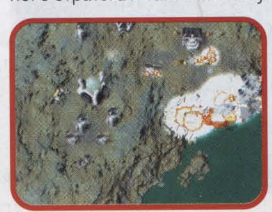
Планируемый выход игры: июль 1998 г.

Еще один add-on к всемирно и всеми облагодетельствованной "Тотальной аннигиляции" от CaveDog. (Кстати, в полном списке тех наград, которые игра успела получить к моменту открытия E3, почетную третью позицию занимает "Лучшее что-то" от вашего любимого журнала.)



Если описанный нами в прошлом номере Core Contingency был рассчитан на игроков со стажем и содержал редактор миссий, миллион новых юнитов и пару десятков весьма непростых сценариев, то Battle Tactics обращен в первую очередь к новичкам в RTS-жанре.

Сто (!) новых миссий на четырех ранее невиданных территориях превратят рыхлого квестомана в прожженного стратега и тактика. Не пугайтесь: миссии будут маленькими и поначалу даже легкими. Очень часто там даже не будет "строительной" части — игрокам придется искать свой путь к победе, управляя ограниченным набором сил. Каждая миссия проходится разными способами, и перед стартом нас ждет объемный брифинг, в котором подробно разжевываются различные способы прохождения уровня.





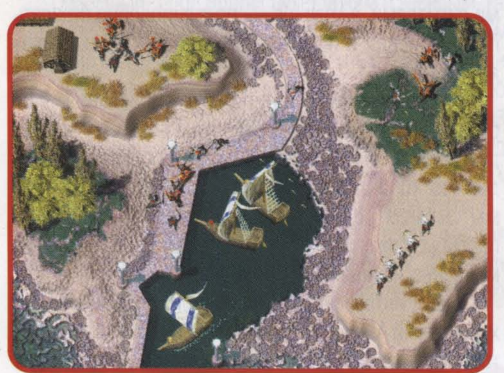
Чтобы монстры ТА не скучали, в игре будет сделано несколько уровней сложности, но в целом стратегический .EXE-отдел не испытывает особенного оптимизма относительно очередного (и, надеемся, последнего) add-on'а к любимой ТА. Миссии без экономики всегда были нам ненавистны, как менее всего стратегические. 100 таких миссий — это перебор!

Total Annihilation: Kingdoms

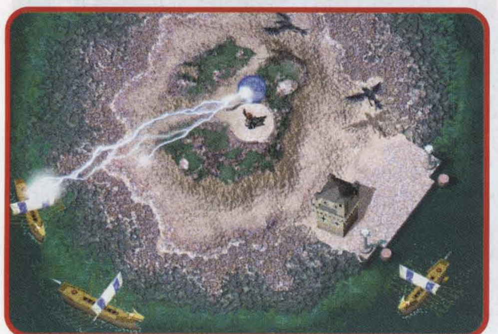
Планируемый выход игры: 1-й квартал 1999 г.

Как вы знаете, CaveDog покинул окрыленный успехом Крис Тейлор, продюсер Total Annihilation. Разумеется, все прочие сотрудники фирмы не собираются совершать массовое самоубийство по этому поводу. Да, проект TA2 закрыт, но CaveDog работает сейчас над целой линейкой игр, среди которых будут и adventure, и RPG, и action — как вместе, так и по отдельности. Единственная стратегическая игра, картинки из которой были обнародованы на E3, — это Total Annihilation: Kingdoms.

Информация о проекте пока укладывается в один абзац. События происходят за 10 тысяч лет до великой войны между Arm и Core, в глубоком средневековье. Высокие технологии заменяются магией, роботы — закованными в броню рыцарями, а развалины небоскребов — каменными замками. Вместо двух сторон в игре будет аж четыре, каждая со своими уникальными технологиями, магическими способностями и армиями. Разумеется, визитная карточка TA — 3D-юниты — никуда не денутся и в Kingdoms, да и все прочее, похоже, останется прежним. Впрочем, одна вещь в игре, несомненно, подвергнется пересмотру — минимальные системные требования. В рыцарях и лошадях гораздо больше полигонов, чем в роботах. Хорошо бы ошибиться, но, скорее всего, Kingdoms окажется ремейком TA в новом фэнтезийном мире — несмотря на то что картинки радуют глаз. Так что давайте просто прикусим губу и подождем. Новой и более полной информации. Она не за горами: "Пещерная собака" всегда благоволила Game.EXE...







Trans-Am Racing '68-'72

Планируемый выход игры: сентябрь 1998 г.

GT Interactive готова вступить в соревнование с такими опытными игроками, как Accolade, Papyrus или MicroProse. Причем на их поле. Новый гоночный симулятор Trans-Am Racing '68-'72 рисует привлекательную перспективу прогулки на самых мощных и легендарных автомобилях начала семидесятых и готов поспорить в роскоши с набором машин в Test Drive 4 и динамике гонок с Nascar 2.

Как обычно, разработчики напирают на статистику. Они старательно смоделировали 13 реактивных авто, 12 самых знаменитых трасс чемпионата Trans-Am и 30 сильнейших команд. Это милые факты, но подобным может похвастаться каждый. Равно как и точностью воспроизведения поведения машины на трассе, возможностью тюнинга автомобиля и так далее.

Постарайтесь отнестись к новости с юмором: авторы игры потратили немало времени, наблюдая столкновения автомобилей. Конечно, это были тестовые испытания, но факт остается фактом. В отличие от большинства существующих гоночных симуляторов машины в Trans-Am Racing имеют шесть степеней свободы. То есть могут делать кульбиты, вертикально вставать на бампера и вытворять прочие "воздушные" трюки. Эта технология просто не может сравниться с заготовками переворотов, которые можно встретить и в Test Drive, и в Need for Speed. Аналогично выполнена и система повреждений автомобиля: повреждения высчитываются в зависимости от скорости, направления машины и характера удара.





Еще одним поводом для гордости считается AI компьютерных гонщиков. Обещается, что каждый компьютерный водитель будет "характерно" управлять автомобилем: рисковать без нужды, грубо вести себя на трассе или, наоборот, проходить повороты старательно, "по учебнику". Человеческий фактор учитывается и при моделировании боксов. Слабо натренированный техник может замешкаться при замене резины или ошибиться при заправке горючим.

Игра выйдет уже в сентябре этого года и, кроме всего прочего, будет поддерживать до 16 игроков по сети и Интернету.

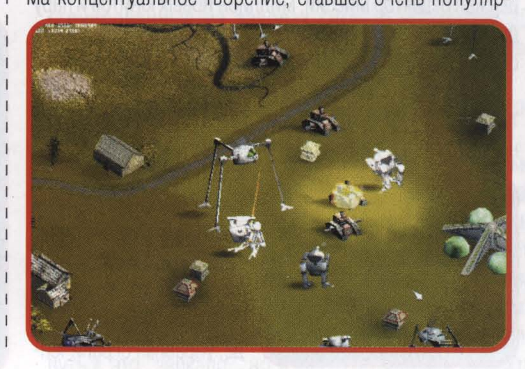
War of the Worlds

Планируемый выход игры: осень-зима 1998 г.

В этом году, друзья, исполнится ровно сто лет знаменитому роману Герберта Уэллса "Война миров", который открыл девственному человечеству глаза на заманчивые перспективы инопланетного вторжения. Книга вышла в 1898 году, а к осени этого года Rage Software при поддержке GT Interactive собирается выпустить стратегическую игру "Война миров", в деталях повторяющую великую битву доблестных англичан с коварными марсианами.

Удивительно, но на создание игры разработчиков вдохновила не сама книга г-на легендарного фантаста, и даже не фильм с одноименным названием, который вышел в 1953 году, а музыкальная интерпретация темы, созданная в поздних 70-х английским композитором Джефом Уэйном (Jeff Wayne). К нашему стыду, никто из .EXE этот двойной альбом в глаза не слушал, но говорят, что для тех времен это было весьма концептуальное творение, ставшее очень популярным в Европе. Поэтому продюсер игры не только приобрел права на использование песнопений Уэйна в качестве саундтрека, но и попросил старика (который пребывает в добром здравии) записать еще 45 минут музыки специально для игры. Уэйн согласился, и теперь полное название проекта читается несколько длинновато — Jeff Wayne's War of the Worlds.

О самой игре мы уже вскользь упоминали, и уже тогда выделяли две очень интересные особенности "Войны миров". Во-первых, игра сочетает в себе свойства как походовой, так и real time-стратегии. Фиксированного деления на миссии не существует — сюжет абсолютно нелинеен, и игрок, задумчиво смотря на карту Англии, сам решает, что ему предпринять. Помимо собственно уничтожения врага, нам придется заниматься распределением ресурсов (для производства пополнения нужны и сталь, и уголь, и много чего еще), научной деятельностью и передислокацией войск по Ос-





трову. Результат боевых миссий влияет на саму игру, изменяя ее. К примеру, мы должны расправиться с ударной группой марсиан, и единственный способ сделать это — подорвать железнодорожный мост. Однако потеряв мост, мы прервем транспортный путь, снабжающий наши фабрики углем, и приостановим производство новых юнитов.



Согласитесь, одно это звучит интересно и свежо. Вторая хорошая новость: разработчики не собираются пользоваться технологиями времен Уэллса, и ландшафт, и юниты будут полностью трехмерными. Первые тесты "движка" показывают весьма впечатляющие результаты: динамическое освещение позволяет устраивать вечерние и ночные миссии, как в X-COM 1 и 2, рельеф разрушается после взрывов и остается таким до конца игры, а подбитые марсианские гады (шагающие машины) заваливают весь экран осколками.

К сожалению, более подробно об игре разработчики пока распространяться не собираются. Известно лишь, что мы сможем занять и сторону марсиан; кроме того, несмотря на сильный крен в single-игру, "Война миров" будет поддерживать многопользовательский режим для двух человек.

Wheel of Time

Планируемый выход игры: 1999 г.

Поразительно интересно наблюдать за тем, как мода влияет на людские умы. Стоило игрокам заинтересоваться аркадами "от третьего лица", как Ultima: Ascension мутировала из RPG в action-adventure. Цитируется пресс-релиз. Экспонат второй, Wheel of Time. По роману Роберта Джордана.

Бывшая RPG теперь фигурирует как action/strategy-игра с элементами RPG. Вероятнее всего, к моменту релиза RPG-элементы где-нибудь потеряются.

Основной плюс Wheel of Time состоит в удачном использовании великолепного графического "движка" Unreal. С помощью этого чуда были созданы совершенно уникальные по своей красоте и сложности замки и укрепления. Крепость — основа вашего благосостояния в Wheel of Time. Выбрав одного из четырех персонажей, вы получаете собственную базу-крепость и начинаете долгую борьбу за некие печати. Обладание этими артефактами является целью игры и ключом к победе. Естественно, для того чтобы отнять эти уникальные вещицы, вам придется покинуть свое уютное укрепленное гнездышко. А значит, оставить все ранее награбленное без присмотра. Вот здесь и начинается стратегия. Подобно dungeon keeper'у, вы можете расставить всевозможные ловушки, устроить засаду и рассредоточить солдат в самых уязвимых, на ваш взгляд, местах. Солдаты и офицеры получают строгие указания и реагируют на нападение в заданном вами ключе. Вы же сталкиваетесь с аналогичными препятствиями во вражеских владениях.

На данный момент Wheel of Time очень напоминает сильно усложненный вариант Capture the Flag. К счастью, над сценарием к игре все еще работает сам господин Джордан, и есть надежда, что верные RPG-фанаты тоже не будут забыты.

Дата выхода игры пока не фиксирована. Разработчики туманно упоминают 1999 год.





РЕЦЕНЗИЯ

NAM

Господин ПэЖэ

Как известно, делать деньги куда проще на крупных клиентах, а не на этих нудных, жадных, требовательных личностях, гордо именующих себя покупателями. Цель жизни у многих компаний — выпустить такую игру, чтобы лицензии на ее "движок" расхватывали, как горячие пирожки, ибо каждая лицензия — полновесный мегабакс.

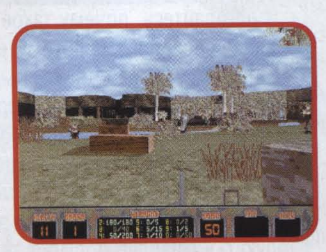
Ну, конечно, отказываться от лишнего доллара никто не собирается, и в розницу игры все-таки продают, заодно делая себе неплохую рекламу.

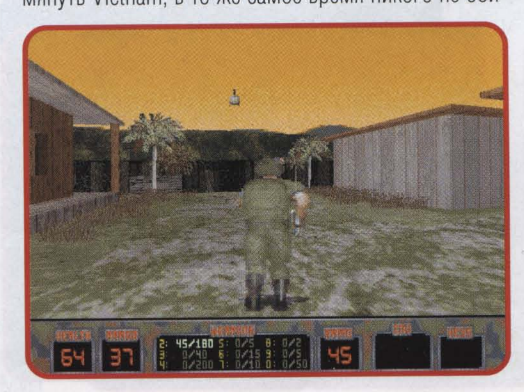
Не "Квейком" единым жив человек, истину вам глаголю. Сколько уже живет (или, точнее, медленно умирает) Build, на котором создана куча игр, начиная с, не к ночи будь помянут, "Дюка Нюкема"? Правильно, много. И что вы думаете, эпопея закончена? Щаззз! Подобно гидре, усекновение одной головы которой немедленно приводит к отрастанию двух новых (кстати, лично я не понимаю, зачем ее после этого убивать — чем может быть страшен шарик, густо поросший головами?), Build не задушишь и не убьешь. Он вечен и непобедим. Помните, месяц назад я рассказывал про очередную инкарнацию Redneck Rampage? И это еще не все — ловите, с пылу с жару, в этот раз аж от самой GT Interactive.

Звать эту радость NAM. Просто NAM. Как я понимаю, это нынче политически корректный способ упомянуть Vietnam, в то же самое время никого не обидев. Соответственно, воевать мы будем в джунглях, противниками окажутся странноватые личности в больших конусообразных шляпах и обычные ребята в пятнистой униформе — короче, вьетконговцы.

Больно же!

Да, больно. А кто говорил, что будет легко? Жизнь смоделирована с ужасающим реализмом. Не в том смысле, что зрелище похоже на









Однозарядный ракетомет. Оружие против БОЛЬШОЙ цели.



вьетнамские джунгли — на Build что ни сделай, все равно дюк получится. А в том смысле, что убивают, как в настоящих джунглях. Экран, если играть в думовских традициях и переть напролом, скоро и в выключенном состоянии начнет показывать веселенькую надпись "Killed in action".

За что я зауважал авторов этого "симулятора войны" — так это за умение из "censored" сделать конфетку. Да, графика противная, да, двигаться неприятно, но об этом быстро забываешь. Уж на что я противник дюка и всего, что с ним связано — но этой штукой проникся. Сделали бы ее на Quake — я первый прошел бы ее до конца и попросил добавки.

Впрочем, даже сейчас играть действительно интересно — чувствуется, что люди знали, как на самом



деле воюют ребята из американской армии. Нас ждут засады, мины-ловушки, снайперы, засевшие в укромных уголках, собственные самолеты, сбрасывающие бомбы на вражеские позиции и не знающие, что внизу простой сержант Алан "Медведь" Вестморленд ведет смертельный бой с врагами.

И догадайтесь, почему такое ощущение действительно создается? Да потому, елки-палки, что консультантом у разработчиков был Дэн Снайдер, бывший сержант-морпех, в свое время прославившийся созданием уровня для Doom под названием "Marine Doom", использовавшегося в тренировках настоящих десантников. (Кстати, NAM, или Navy Achievement Medal, на самом деле — награда, которую г-н Снайдер получил за Marine Doom.)



Бытовуха

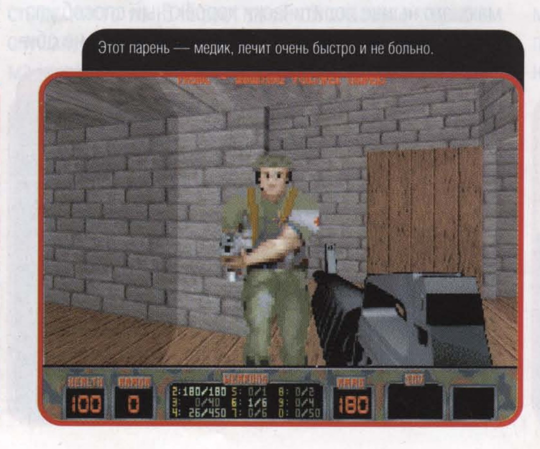
Общеизвестно, что десантники — народ основательный. И мучительно искать очередную пушку, продираясь с пистолетом через километры джунглей, не придется. Стартуем мы обычно в вертолете — типа "прилетели показать этим гадам, где раки зимуют". Рядом с леталом на траву брошены разнообразные "стволы" и патроны к ним, бери — не хочу. В обжитых районах встречаются и склады оружия (их охраняют наши ребята, и не надо их сразу расстреливать — о них чуть ниже).

Остается только решить тактические проблемы. Начнем с того, что врагов вокруг много, и все не с какими-нибудь желтыми шариками, летящими со скоростью снулой черепахи, а с нормальным стрелковым оружием. Бежать от пули бесполезно, все равно догонит, и вот почему так важно выстрелить первым. Именно эта мысль пульсирует в голове, когда берешь штурмом очередную рощицу (да, деревьев на удивление много).

Налицо классные детали: например, вокруг может ошиваться медик, замечательный парнишка, полностью нам подчиняется (как, впрочем, и другие солдаты армии США). Подошел к нему поближе — лечит, пробел нажал — за тобой следует. Главное — беречь его, чтобы никто не пристрелил. До чего же круто быть командиром!

Короче, помните: пригнуться — это не трусость, это тактика. И ДАВИТЬ вьетконговцев! Свободу и американский образ жизни — в массы!

Этот парень — медик, лечит очень быстро и не больно.



Похоже, здесь было американское посольство. Но мы отомстим за поруганный флаг!



NAM

TNT
GT Interactive

Резюме
Даже не action, а полновесный симулятор войны в джунглях. Плохая графика сильно его портит, но ради геймплея можно стерпеть и это.

Системные требования

ОС	**Windows 95/MS-DOS**
Процессор	**486DX/100** (рек. Pentium 100)
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Графика	40%
Звук	60%
Сюжет	96%

Интересность

82%



Contact names:

David Falconer, Vice President Business Development; *Ilona Kaurewiszky*, Publicist; *Sandra Mingail*, Corporate Communications; *Ray Ellicock*, Sales Manager; *Marion Blum*, North American Sales Director; *Wendy Van Eck*, International Business Director

International contacts:

Marian Blum, North American Sales Director; *Wendy Van Eck*, International Business Director

H+a

www.h-plus-a.com

34 Ross Street
Toronto, Ontario M5T 1Z9
tel: 416-977-6732, fax: 416-977-0766

РЕЦЕНЗИЯ

Celtica

Наталия Дубровская

Myst — штука вечная. Это "Войну и мир" нельзя написать заново, и люди друг на друга не похожи, а любые (даже самые замечательные) игры отлично клонируются, и сколько еще C&C и Myst'ов мы увидим на своем игровом веку!.. Подумать страшно!

С другой стороны — а чего пугаться? Компьютерные клоны тем и хороши, что часто не уступают своим "прародителям" и уж наверняка не повторяют их в точности. Их даже сравнивать глупо. Так что вопрос только в одном: насколько хорош тот или иной "клон" сам по себе и заслужил ли он право на самостоятельное существование?

О тысяча первом "Мисте" под названием Celtica (H+a/Artech Studios), которым компания H+a щеголяла на E3, можно смело сказать: имеет! В Celtica все почти красиво, цельно и полноценно, и пресловутая "атмосфера", грандиозный трейдмарк ее великого прототипа, присутствует в полной мере.

Загвоздка только в одном: игра слишком "чисто", абсолютно принадлежит к своему мистообразному жанру и, соответственно, рассчитана на очень и очень специфическую аудиторию. Myst уже был, и еще тысяча таких игрушек — тоже, так что, чтобы полюбить эту изящную и вполне качественную игру, надо быть истинным фанатом "атмосферного" пазломания в холодных интерьерах трехмерного слайд-шоу — проще говоря, любить старый добрый Myst в самом первом его воплощении, причем любовью преданной и не рассуждающей.

Самое удивительное, что эту, вылизанную до блеска и слегка снобистскую (хотя и явно "недорогую") "Кельтику" сделал не кто иной, как нежно любимая мною Artech Studios, совсем недавно порадовавшая нас совершенно хамской и отвязной игрушечкой U.F.O.s.

Тайны монахов и сказки друидов

Кельтика — это такой красивый маленький остров в Ирландии, куда много-много столетий назад заехали ненароком то ли местные ирландские боги, то ли пришельцы из космоса — не важно, стоит упоминания только то, что на Кельтике им страшно не понравилось. Шумно, грязно, грубо...

Недовольные Высшие немедленно отбыли с острова, забыв (а может — нарочно оставив) несколько чрезвычайно ценных "артефактов": Книгу, Лиру и Камень. Каждый из предметов обладает сверхъестественными возможностями и способен дать его владельцу изрядную фору по сравнению с остальным человечеством. Само собой, не одно поколение бродяг, жрецов и фанатиков пыталось найти волшебные предметы — и вполне безуспешно.

Наконец, сюда пришли вы, битый жизнью квестер (кстати, если вы таковым не являетесь — не советую рисковать. Игрушка весьма сложна и требует немалого знакомства с жанром). Ежу понятно, что теперь острову придется расстаться со своими тайнами: 100—200 часов геймплея, и они у вас в кармане!

Трудная медитация

Да, без шуток: быстро такие игры не проходятся, и особого веселья тоже не предвидится. "Кельтика" — это действительно Myst, только Myst был первым, а это — для тех, кто уже научился в него играть. Пазлы, бесконечные пазлы на сменяющих друг друга по щелчку неподвижных экранах — на звук, на внимание, на знание физики, на счет и глазомер, на "не забыл ли ты это записать?" и на "зря ты думал, что это не для тебя написано!".

Это пазла, просто пазла. Цифры римские и арабские, знаки Зодиака, размер, тональность...



Здесь жили и мечтали о всеобщем равенстве утописты.



Каждый, кто побывал на острове, вольно или невольно оставил столько зубодробительных головоломок, сколько мог, а народу здесь толклось видимо-невидимо! Монахи VII-го века, викинги, разрушившие их тихую обитель (отчего пазл в ней меньше не стало), утописты XIX-го, со вкусом мечтавшие о равенстве и гармонии в красивом старом поместье, и даже целый экипаж боевой подводной лодки "здесь был" — совсем недавно.

Надо отдать игре должное: все эти разносортные головоломки довольно тесно связаны между собой и часто вообще "не кончаются": приходится снова и снова возвращаться к уже давно "решенной" загадке — вдруг можно применить к ней что-то новенькое, и откроется новый уровень "загадочности"? Вдруг мы не сумели сразу понять, чтО сказало нам найденное решение?

Выложить 7 цветов радуги в соответствии с тем, какие планеты, по мнению древних, "отвечали" за разные дни недели. Найти дверь для ключа и телескоп, чтобы посмотреть на беседку, где вы уже были. Составить снадобье, капая в стакан всякую гадость так, как указывает блеклая записка с кривыми обозначениями знаков зодиака, найденная за восемь экранов отсюда, в другом месте и времени. Или не найденная — тогда вам придется опять яростно бороздить экраны, не зная, что вы, собственно, ищете.

Ветер воет, солнце светит, поворотов меньше чем на 90 градусов просто не бывает, а чтобы понять, запустили ли вы механизм, от него надо "отойти" — иначе шестеренки, даже поставленные в правильном порядке, не закрутятся!

Однако... Честно, аккуратно, сложно. Опять же красиво и разнообразно. Отрада мистомана, честное слово!

Правда, и здесь есть одно "но"...

Назад дороги нет

Если бы "Мист" делали сейчас, он был бы другим (да он, кстати, и стал другим — его теперь зовут Riven, и выглядит он совсем иначе).

Celtica — это тот, первый Myst, даже без намека на стилизацию, и это не есть хорошо — переть против времени напролом никогда не стоит! За эти годы техника и те, кто ее использует, слишком далеко ушли вперед, чтобы столь откровенное воплощение древнего хита могло всерьез порадовать глаз или душу даже весьма непритязательного геймера.

Ну да, вечное слайд-шоу — но ведь все уже научились просчитывать локейшены и перемещения в них так, чтобы каждый новый щелчок мыши не заставлял сердце заходиться в тоскливом: "Протащит! Точно протащит! Теперь — точно унесло черт-те куда!". Научились не разбрасывать повсюду чисто "квестерские" предметы — шкатулки, книжки и безделушки, к которым нельзя даже приблизиться. Не включать в игру столь помпезный и неудобный интерфейс, что она тут же начинает напоминать обучающую программу. Не делать дверей, к которым можно подойти вплотную, но которые при этом не просто "заперты", а элементарно не активны. Не...





Если посмотреть в эту трубу — увидишь зеленую беседку! А зачем — не скажу!



Кстати, об "активности"! Ну нельзя делать целые комнаты, в которых нет ни одной активной точки — то есть ни одного предмета, пускай бесполезного, который можно было бы "рассмотреть"! Такой "музейный" подход, наверное, допустим — при условии, что тут красиво (или интересно), как в музее! Очень жаль, но графика "Кельтики" такого не позволяет, хотя работали над ней явно со вкусом и любовью. Причина такой несостоятельности наверняка была пошлой и грубой, как древнее население Кельтики: "Денег нет!".

Зато какое там небо!

Подкачали в "Кельтике" текстурки, подкачали! Хотя старались люди на славу, и вкуса, как уже было сказано, им явно не занимать. Просто... Бедно все както, плоско! Не выручают ни прекрасное чувство цвета, ни (иногда) совершенно потрясающей красоты пейзажи, ни симпатичные "штучки" и предметики в головоломках.

Трава имеет вид слегка синтетический, камни — слишком гладкие, про совершенно лишенные "фактуры" стены, окна и мебель я уж вообще молчу! Ни одна поверхность (а на что еще и смотреть-то в мистообразине?!) не кажется "живой" и осязаемой. В этом мире трудно раствориться, как бы тщательно он ни был сделан. И это очень обидно: чувствуется, что дай людям волю... Не дали!

Оторвались они только на небе: оно в Celtica просто великолепно! Солнечный свет, разный с разных позиций и преломляющийся от взгляда — ведь мы же щуримся! Глубокая, такая естественная синева и рваные, редкие северные облака... Красиво! Или вдруг — удивительно живая туманная дымка на дальних горах... Из-за таких мелочей и хочется говорить об игре всерьез, и рука не подымается отнести ее в разряд вторичных, проходных квестяр "из отходов производства", которых на рынке — пруд пруди.

Звук в "Кельтике" вполне приличный, хотя и слишком "неживой", даже для игры, в которой бесконечные прогулки по местам, где люди жили, а потом вдруг разом умерли, — не просто норма, а непременное требование жанра. Приятная музыка, "отстраненные" шумы и спецэффекты: даже мельничный механизм прямо у тебя над головой ухитряется звучать как бы "издалека", и потусторонние шепоты никак не примешь за здешние.

Для кого?

Как уже было сказано, это — игра для любителей жанра, и только для них. Ничего нового, технологии, мягко говоря, не потрясают, но сделано тщательно и со

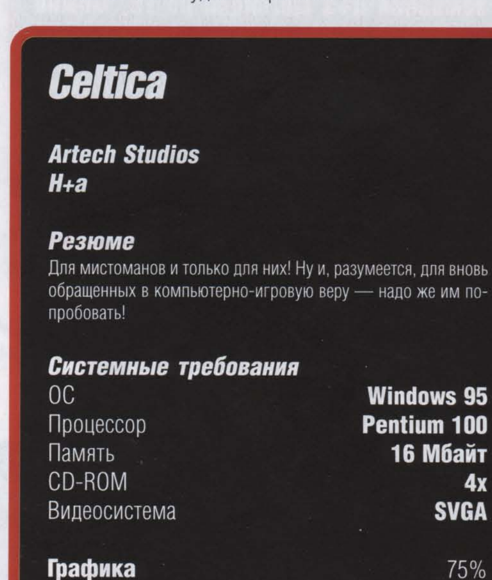


Ну и пускай 256 цветов!.. Все равно красиво!

вкусом, а хорошо продуманный сюжет и система взаимосвязанных головоломок разной сложности делают "Кельтику" очень играбельной (строго в границах своего не слишком играбельного жанра, разумеется).

Если вы из тех, кто не прочь потратить пару вечеров на разгадывание одной-единственной головоломки, если вас не пугает резкая смена красивых мертвых пейзажей, перемещения бросками через весь экран, да еще с разворотом, общая старомодность и просто обилие сложных, претендующих на полную самоценность пазл — попробуйте. Как бы там ни было, обманутым вы себя не почувствуете.

Если же вы к этой категории не относитесь — не стоит! Только злиться будете и требовать солюшен.



Celtica

Artech Studios
Н+а

Резюме
Для мистоманов и только для них! Ну и, разумеется, для вновь обращенных в компьютерно-игровую веру — надо же им попробовать!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 100**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Графика	75%
Звук	75%
Сюжет	80%

Интересность
76%

РЕЦЕНЗИЯ

Господин ПэЖэ

ArA NGC 6397

Нам, грузчикам, что... Скажут "наваливай" — наваливаем, скажут "отваливай" — отваливаем. Вон, навалили нам тут надысь аркад с игральных автоматов — и разгребаем. А чего ж и не разгрести? Нам, грузчикам, что...

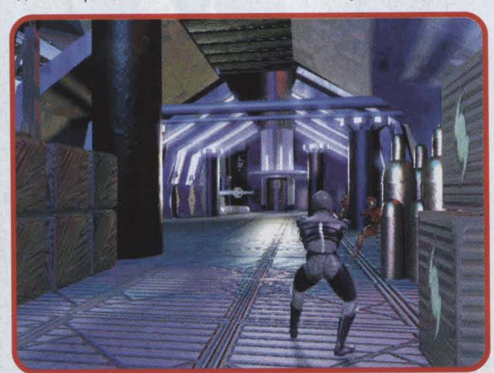

Красиво, а что толку? Болванчик справа не противник, а мишень.

Зрелище, ради которого эта игрушка затевалась, удалось. Фиолетовое, красное, цветастое, как голливудский химический завод, освещение, богатые текстуры, короче, все, чему положено быть в трехмерных интерьерах, просчитанных заранее. Приятная мелочевка типа теней, отбрасываемых нашим героем на пол, да еще и в правильном направлении. Идеально тупое управление (сразу на ум приходит старое наблюдение, что интерфейс point-and-click первым придумал полковник Кольт. Гм, кстати, а полковник он или майор? Склероз, склероз...): навел мышиный курсор, щелкнул, наслаждайся результатом.

Казалось бы, в моем стиле игруха, вон какую довольную рецензию я на House of the Dead написал, несмотря на жутковатую графику. Ан нет, не надо обо мне думать, как о сине-зеленой водоросли, уж держите меня хотя бы за бактерию. У меня рецепторы достаточно чуткие, чтобы унюхать запах скуки даже за самой красивой занавесочкой, которую разработчики так старательно вешали.

А игра тут есть?

Сюжет впечатляет, но, увы, только масштабностью катастроф, а не новизной или оригинальностью. В будущем (а когда же еще?) власть на Земле захвачена мерзкими ребятами под общим названием "Синдикат", решившими к своей пакостной тирании добавить еще одно преступление: используя жуткий вирус, сделать все население Земли покорными рабами. План почти удался, правда, "почти" — это все-таки не совсем, к вирусу оказались чувствительными где-то процентов 99 землян. А мы будем играть за секретного агента, вооруженного до зубов и очень опасного. Раскроем, как говорят нам разработчики, секреты падких на сенсацию журналистов, безумных ученых и самого Синдиката. Брр...



Как и следовало ожидать, большая часть нашей команды уже погибла к моменту начала игры, осталось всего двое: главный герой и помощник. И пошли они... стрелять.

Квест в маске

Начинается все с типичного шутера в заранее нарисованных интерьерах. Полностью статичная (и потому довольно красивая) картинка: стоит в красивой позе наш любимец с пистолетом наголо, и ползает мышиный курсор, по совместительству работающий прицелом. Время от времени тупые железки высовываются из-за углов на секундочку, и нужно, чтобы они успели получить свою порцию свинца. Жанр древний, честный, с богатой историей, и я бы не стал давить игру особенно сильно, если бы на этом все и закончилось, тем более что графика достойна похвалы. Чистенькая, гладенькая, красивые эффекты, все это ласково и не слишком цветасто освещено.

Воспользуюсь случаем и дам советы для плохо знакомых с жанром. Самое начало: стойте спокойно и стреляйте, интенсивно. Рано или поздно враги перестанут выскакивать из-за углов, выждите еще секунд двадцать на всякий случай и только тогда шагайте к пульту управления. Разберитесь, кто куда идет (шучу, это будет мультик, и вы пойдете налево). Около дверей спокойно взорвите два здоровенных баллона, что очистит верхний этаж, и прикончите ребят за дверью. Войдите в нее, нажмите левый нижний переключатель и начинайте собой гордиться.

Увы, после первых двух экранов игра превращается в бродилку, место которой, буду честен, — в мусорном ведре. Формально сюжет в том, что мы (кажется, точно не определить) ходим по зданию, ищем террористов и разыскиваем антидот к вирусу. Но красивые ландшафты, где не все двери открываются, а самих террористов обнаружить весьма непросто, не говоря уже об антидоте, навевают такую скуку, что играть в это чудо не хочется уже через пять минут.

ArA NGC 6397

H+a Action Games, Artech Digital Entertainmen
H+a Action Games

Резюме

Очередная игра типа "застрели идиота", причем с явной попыткой добавить туда квестовую часть. Сделано довольно профессионально, но в целом ску-учно...

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 100**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Графика	82%
Звук	67%
Сюжет	48%

Интересность





Contact names:

Tom Dusenberry, President; *Tony Parks,* Vice President of Research and Development; *Kevin Gillespie,* Vice President of Product Development; *John Sutyak,* Director of New Business Development; *Gale Steiner,* Director of Marketing; *Rich Cleveland,* Director of Marketing; *Dana Henry,* Director of Public Relations; *Whitney Grimm,* Director of Internet; *Barry Jafrato,* Managing Director, UK; *Kate Webster,* Director of Marketing, UK; *Jim Adams,* North America; *Zoe Tremlett,* UK

International contacts:

Jim Adams; Zoe Tremlett

Dreamworks Interactive www.dreamworksgames.com

Hasbro Interactive

www.hasbro-interactive.com

50 Dunham Road
Beverly, MA 01915
tel: 978-921-3700, fax: 978-921-3704

РЕЦЕНЗИЯ

Small Soldiers — Squad Commander

Господин ПэЖэ

О-хо-хо... Странный это издатель — Hasbro Interactive. То совершенное, мягко говоря, НЕ ТО, то — ВЕЩЬ. Да и жизнь наша чудно как-то идет, полосами. В прошлом месяце заливало выше головы отстоем, в этом полно отличных игр, зато со всеми собратьями по перу передрались за право описать новые хиты, ибо почти все достижения — на границах жанров. Small Soldiers, впервые улыбнувшаяся нам на E3, не исключение.

Начнем с того, что к моменту покупки журнала вы уже наверняка сможете пойти в ближайшую палатку и купить там видеокассету с этим фильмом. Гм... А о чем я тогда рассказываю? Ладно, попробуем еще раз. На этом компакт-диске присутствует лично Томми Ли Джонс, знакомый вам по таким фильмам, как... Брр, опять не туда понесло.



Спокойно, главное не нервничать, журнал у нас о чем? Об играх. Значит, и на "компакте" — игра. А при чем здесь мистер Джонс? А-а, он эту самую игру озвучивает. А кассета? Да, кассета налицо, так и называется: Small Soldiers, то есть "Маленькие солдаты". И суть как раз в том, что одно сделано по мотивам другого. Не мне судить, что по мотивам чего, но важен результат: одновременно выходят и кинофильм, и игра, причем с игрой уже все ясно, вон, через страницу, внизу логотипчик "Наш выбор", а фильм, смею надеяться, тоже не подкачает.

Маленькие, да удаленькие

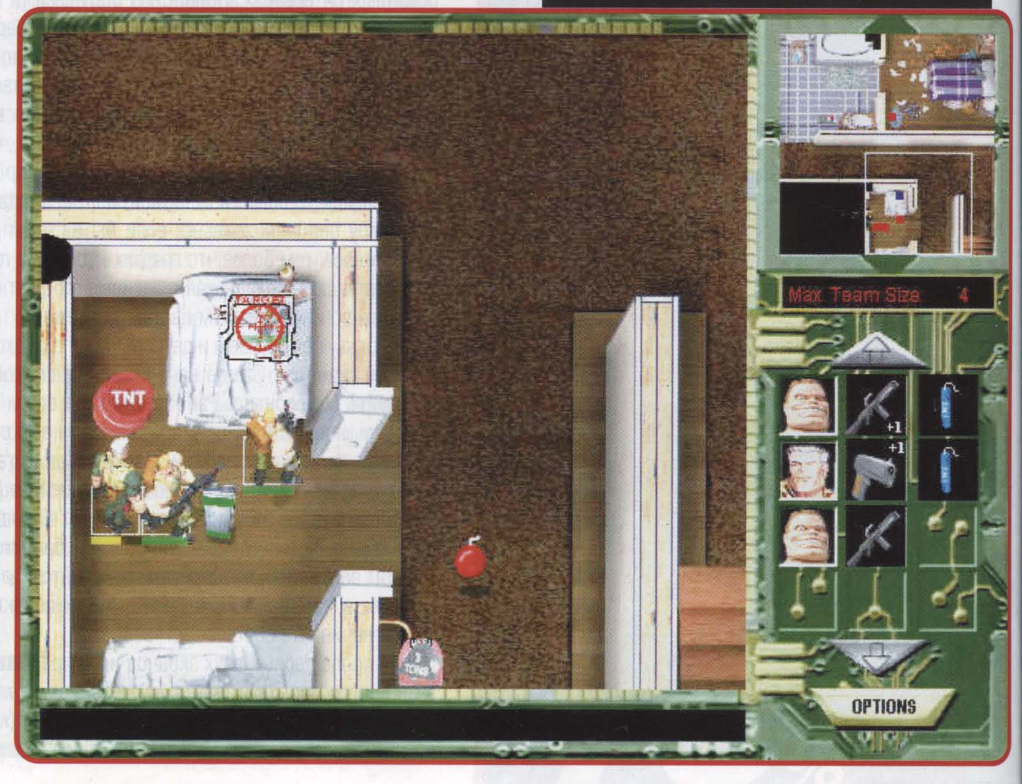
Суть фильма проста: в лучших традициях российской конверсии суперкрутая военная фирма решает переквалифицироваться на производство игрушек. Если в России это дело обычно кончается выпуском комбайнов на реактивной тяге и титановых саперных лопаток, которыми очень удобно перерубать рельсы, то в Штатах все куда более технологично, и микросхемки ценой в несколько килодолларов за штуку как бы невзначай попадают в симпатяг-солдатиков, небольших, но вооруженных до зубов. Быстро находится и оппозиция, того же размера, но под названием "горгониты", и виду весьма злобного.

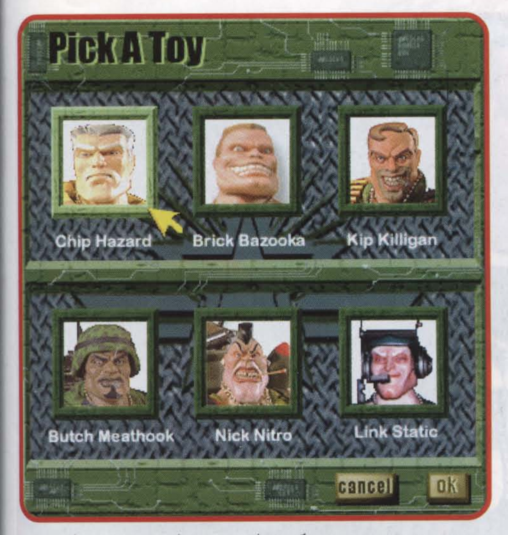
Дальнейшее рассказывать надо? По глазам вижу, не надо, ведь наши, как обычно, победят, а каким образом — лучше по "видику" поглядеть. А потом сесть к компьютеру и потерять эдак с месяц, помогая нашим победить еще раз. Кстати, "нашими" теперь могут стать и горгониты, хотя бы пущей справедливости для.

Где-то я это уже видел...

Да, чисто формально — наверное, стратегия, несмотря на. В конце концов "юнитов" (наших солдат) больше одного, после указания каждому, что ему делать, он это самое и делать будет, пока не закончит, более того

Бочка с динамитом — полезная вещь, например, здесь она открывает секретный проход.







Победа!

— ребят можно (и нужно) выбирать классическим стратегическим способом, нарисовав мышкой прямоугольник. А почему тогда это чудо живописует пожилой человек, ничего в стратегиях не понимающий?

Привыкайте: я при каждом удобном случае буду ссылаться на лучшие времена, которые мало кто из *вас* застал, ибо молоды-зелены... Итак, в лучшие времена вышла такая игрушка: Cannon Fodder, в переводе — "пушечное мясо". Солдатики, мелкие такие, должны были проходить уровни, плотно заселенные врагами, усыпанные минами и прочей военной атрибутикой. Суть в том, что ее стратегией вообще никто не называл, стрелялка в чистом виде, и единственная "неположенная" деталь — управление более чем одним объектом — не воспринималась как крамольная.

И вот, не прошло и десяти лет, достойный преемник появился. Чтобы как-то сориентироваться и помочь народу осознать, что это за игра, назову еще моих любимых Lost Vikings, где народу участвовало аж трое, но стратегией или RPG за это ее никто не обзывал.

Итак, раз я отвечаю здесь за action — значит, будем стрелять, управлять каждым по отдельности, искать ключи от дверей и подбирать с пола разные подарки. Все на месте, все такое, каким и должно быть. Более того, местами даже встречаются головоломки, хотя и разумной сложности.

Герои наших дней

Прежде чем долго и скучно хаять графику и звук, обязательно нужно поговорить об атмосфере вообще и о киношности в частности, иначе не будет базы для сравнений и все мои наезды покажутся беспочвенными. Я вообще не могу спокойно пройти мимо игры, где эта самая атмосфера есть.

Начинается все с классного видео. Я даже не обиделся на авторов, отказавших мне в праве на просмотр всех мультиков и решивших открывать их только как премии за победы: задавил врага — получай еще один мультик. Ибо кино действительно классное, никто не пытается анимировать игрушки так, чтобы они двигались, словно люди, и это честно. Зато мелкие детали — повороты головы, интонации голоса — заставляют верить, что там, под этими пластиковыми черепушками с намертво приклеенными касками, живут, а если я ошибаюсь в управлении, то и умирают, настоящие парни.

Ну, всякую пропагандистскую чушь о высоких идеалах, самопожертвовании, крепкой воинской дружбе и чувстве локтя каждый может, наверное, додумать самостоятельно, и речь не о ней, хотя точно отмеренная доза всего этого в Small Soldiers налицо.

А вот понять, почему все это так удачно получилось, неплохо бы всем разработчикам игр: в конце концов, сколько можно жить в отрыве от мировой индустрии развлечений? В литературе, кино, на телевидении, в театре, наконец, накоплен жуткий багаж знаний о среднем зрителе/читателе, и всякий, кто с умом этим багажом воспользуется, гарантированно не останется без денег, а заодно и игрушку интересную сделает. Вдолбить бы это игровым гигантам вроде id, да только им деньги уже не интересны...

Давить!

Увы, и у игр, удостоенных звания "Наш выбор", есть слабые стороны. Да, сильные мультики, отличная атмосфера самой игры, куча приколов и интересная идея, но вот как это все нарисовано...

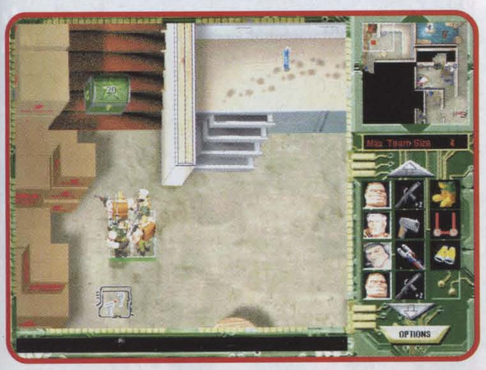
Начнем с хорошего. Да, все, что не движется, просто замечательное. Интерфейс, карты местности, портреты — это рецепт любимого доктора, но как только дело доходит до программистов, ситуация меняется, и отнюдь не в лучшую сторону. Классные ребята на скриншотах имеют всего восемь положений (под углом 45 градусов друг от друга) и жуткими рывками переходят из одного в другое. Более того, анимация персонажей идет с такой частотой, что становится жалко собственные глаза... Да, трагичное наследство малобюджетных стратегий пятилетней давности, но не повод, чтобы мириться с этим. Гадко, просто гадко.

Туда же идет и жестокая анимация стрельбы здоровенными зелеными плюхами, вылетающими из командирского пистолета, и стрекот пулемета, заканчивающийся вылетом одного-единственного снаряда непонятного вида. Есть проблемы, и проблемы большие. Зато требования к "железу" не запредельные, всего-навсего сотый Pentium и 16 Мбайт памяти. Но, впрочем, прямой взаимосвязи здесь нет — на тех же самых аппаратных средствах были гораздо более красивые игры. Авторы просто пожадничали, редиски.

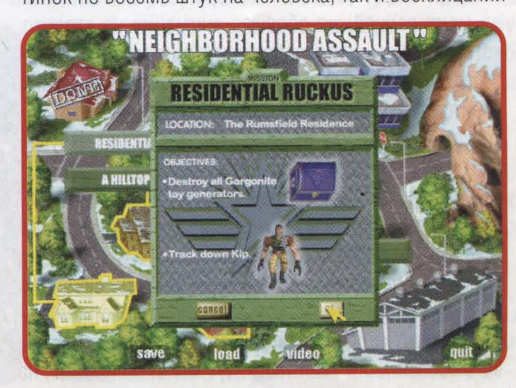
Чем я не акустик?

Звук в игре есть. Чес-слово, любой нормальный человек, послушав Small Soldiers пять минут, закричал бы: "Круто!" — и был бы прав. Профессиональные актеры, хорошо поставленные голоса, хотя слегка нарочитые и выпендрежные, но вполне в рамках и очень сильно добавляют к киношной атмосфере. Увы, я слушал это дело больше пяти минут, причем намного больше. И часу к пятому осознал, что больше не хочу и не могу.

Да, классно, да, атмосферно. Но, пардон, как картинок по восемь штук на человека, так и восклицаний







— штук по пять. Кликать мышью в коммандос уже не хочется, одна мысль, что он в тысячный раз произнесет одно и то же, давит на подсознание.

Музыка — пардон, конечно, но сколько играл — а ее просто не запомнил, и запоминать не буду. Есть, наверное. Или нет? Или просто такая, что и не запомнилась? Впрочем, какая разница? Назовем это дело "фоновой музыкой" и расслабимся.

А вот и он, больной зуб!

Ну ладно, затоптал хорошую игрушку — теперь буду вытаскивать из грязи и тщательно сдувать налипшее. Как я уже отметил в начале, игра — настоящий хит. Очень простые правила мудро соединены с талантливым дизайном уровней и продуманно создают нарастающую сложность и кучу интереса (о, какую фразу завернул — одни хвалебные прилагательные).

Солдаты, поскольку они все-таки в глубине души детские игрушки, появляются из сундучка с игрушками. Утешает, что их там обычно много — сердобольные родители на детях не экономят. Но все-таки не бесконечно много, так что гнать покорное стадо на бойню не рекомендуется.

Враги — тоже игрушки, и тоже из сундучков, каковые следует давить при первой возможности, дабы оттуда новой нечисти не вылезло.

Для начала нам дают три вида солдат, а потом мы постепенно освобождаем из плена остальных. Волшебный сундучок, похоже, солдат не хранит, а производит, ибо вытаскивать оттуда можно кого угодно, ограничено только общее число и число людей, одновременно присутствующих на поле.

Напомню, как этими ребятами управлять. Кликнув по солдату, мы выделяем его одного, а прижав shift или ctrl, выделяем кого надо (и сколько надо). Нарисовав прямоугольник, выделяем всех внутри него. Под каждым выделенным показано его здоровье, каковое можно поправлять разбросанными кое-где аптечками. Выделил, мышкой щелкнул — парень туда и побежал.

Внимание: бежит он по кратчайшей дороге, и если там будет мина — напорется! Лучше проследить лично. Чтобы выбрать предмет, его надо щелкнуть в инвентаре у выбранного солдата. После этого щелчок на цели — и предмет (если это возможно) будет туда применен. Двойной щелчок на предмете означает "бросить его на землю", щелчок правой кнопкой снимает выделение. Кстати, он же снимает выделение и с солдат.

Советы ветерана

Ломиться бесполезно — прикончат и не заметят. Лучше уж выманивать врагов по одному. Быстрым мужиком, да еще и в валенках (ускоряющих бег), подбежал, и тут же назад. У меня тут был неописуемый случай: нарвался я на толстого горгонита двумя почти совсем дохлыми солдатами и понял, что ОН уже приходит; но вдруг увидел, что зверь погнался за одним из моих парней, не обращая внимания на второго, который, хоть и из слабенького пистолета, но ведь стреляет и попадает! Быстренько выбрав того, за кем гонится враг, я начал водить его туда-сюда перед носом стрелка и был вознагражден зрелищем дохнущего горгонита. Класс!

Кстати, стрельба — вообще штука плохо окупающаяся. Враги толстые, шустрые, видят неплохо. Если по глупости заскочить, даже всей толпой, в комнату с двумя-тремя горгонитами, шансов выжить мало, а о том, чтобы прикончить их чисто, не положив ни одного своего, и речи не идет. Поэтому надо использовать особенности местности: тут мины положены, на них врага надо заманивать, ловко маневрируя, а тут дверь кнопкой открывается и закрывается и давит любого, кто на ее пути будет. Посылаем одного солдата (а остальных ставим подальше, чтобы и не думали вмешиваться), выманиваем кого-нибудь и резво хлопаем дверью. Победа будет за нами!

Но, впрочем, если у нас в команде найдутся хотя бы человека два-три с оружием, усиленным до максимума, можно и в лобовую, если врагов не слишком много, одного-двух можно положить еще до того, как они добегут до наших ребят.

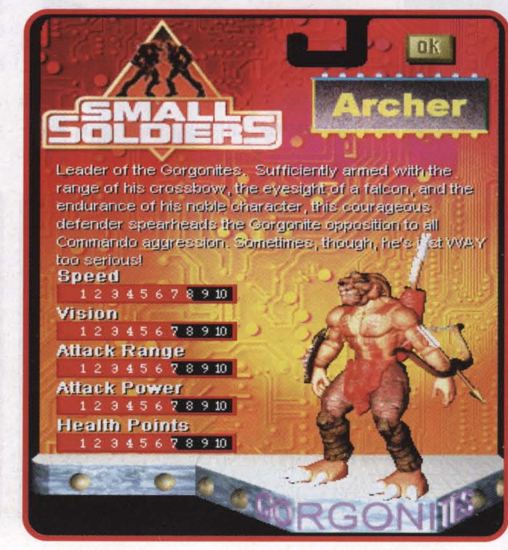
Маленькие пачки здоровья (добавляющие 25%) восстанавливаются через некоторое время, лучше не пожалеть времени и заправить всех своих до упора, раз уж на халяву дают...

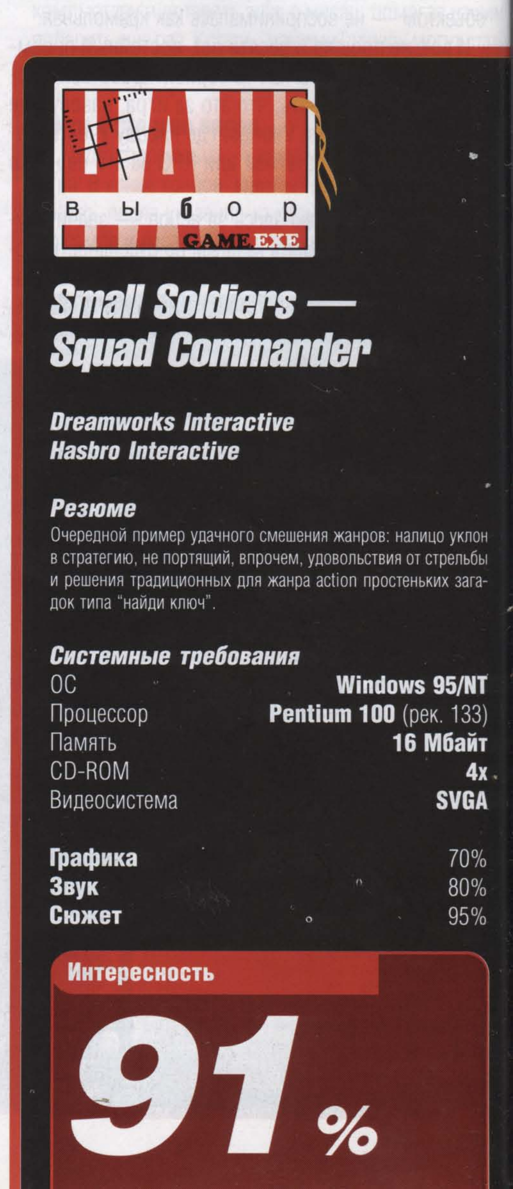
Если дальше идти некуда — взорвите бочку динамита, она там обязательно найдется. Получите пролом в стене и спокойно пройдете куда надо, благо, что уровни небольшие и никаких лабиринтов нет. Помните, что гири могут заменить человека, если лежат на кнопке. Большие контейнеры со здоровьем лучше брать полудохлыми мужиками, иначе "лишнее" просто пропадет впустую.

Долгих вам, но интересных дней с маленькими солдатами — и в кино и на компьютере! Мне эти парни в кайф!



Этот парень с квадратной челюстью — и есть тот самый Squad Commander из названия игры.





Small Soldiers — Squad Commander

Dreamworks Interactive
Hasbro Interactive

Резюме

Очередной пример удачного смешения жанров: налицо уклон в стратегию, не портящий, впрочем, удовольствия от стрельбы и решения традиционных для жанра action простеньких загадок типа "найди ключ".

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT**
Процессор	**Pentium 100** (рек. 133)
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Графика	70%
Звук	80%
Сюжет	95%

Интересность

91 %



Contact names:

Peter Bilotta, President-Europe/Vice President International; *Larry Sparks*, Vice President, Marketing, Europe; *Tony Bickley*, Product Development Manager, Europe; *Pierre Ortolan*, European Sales Manager; *Allison Grant*, Head of PR, Europe

Bioware www.bioware.com
Shiny Entertainment www.shiny.com

Interplay Productions

www.interplay.com
16815 Von Karman Avenue
Irvine, CA 92606
tel: 714-553-6655, fax: 714-252-2820

НОВОСТИ

A.I. Alien Intelligence

Планируемый выход игры: август 1998 г.

Господа, смеем вам напомнить, что в августе выходит игра нашей мечты — A.I. Alien Intelligence. Этот монстр впитал в себя абсолютно все достоинства глобальной космической стратегии вроде Master of Orion 2, при этом не вылезая за рамки формата C&C-клона. Как это? Восемь различных рас бьются друг с другом на гигантских космических просторах. Игрок ползает по научному дереву и совершает открытия, устанавливает изобретенные "фишки" на космические корабли и колонизирует планеты.





На планетах происходящее плавно превращается в RTS, и мы, как ни в чем не бывало, строим базу, добываем ресурсы, производим юниты и бьемся с врагами — как местными, так и пришлыми. Парадокс заключается в том, что таких вот "C&C-планет" у нас может оказаться очень много, а кроме того, возможны битвы прямо в космосе. Пока вы нервно подносите лупу к новым картинкам из игры, позвольте высказать опасения. Опыт Pax Imperia 2 показывает, что совмещение "глобальной космической" и стратегии реального времени неблагоприятно сказывается на количестве проданных копий продукта. Методика "взять все лучшее из всех игр и сложить вместе", как правило, рождает монстров. После рождения эти монстры кричат страшными голосами, а когда кончаются деньги, отпущенные на рекламу, умирают. Пожелаем A.I. не повторить их судьбу — в конце концов мы ведь хотим получить игру нашей мечты, верно?

Baldur's Gate

Планируемый выход игры: сентябрь-октябрь 1998 г.

Результат трудов Рэя Музики (Ray Muzika) и его компании Bioware не нуждается в рекламе. Практически с самого начала разработки информация о BG с избытком поставлялась в Интернет и игровые журналы. Благодаря такой верной рекламной кампании, BG вскоре стала едва ли не самой ожидаемой ролевой игрой года. Одних привлекает абсолютно честная AD&D-система правил, других — необъятный (в 10000 скроллящихся экранов) игровой мир, третьих — огромное количество квестов, четвертых — возможность контроля над целой партией игроков. Мир Baldur's Gate, как и следовало ожидать, фиксирован. Никаких случайно генерируемых подземелий или непредсказуемых действий NPC. Игра не нуждается в том, чтобы ее пытались проходить несколько раз, как Diablo. Наиболее "продвинутые" и упорные пользователи смогут закончить игру лишь через 80 часов — что является очень солидным результатом. Bioware также предполагает гибкую систему add-on pack'ов, которые будут выходить с разрывом в несколько месяцев и обеспечат любителям Baldur's Gate абсолютно новые области, монстров, оружие и миссии.









Разработчики также обещают великолепную сетевую поддержку в игре. Пользователи смогут совместно проходить основные сюжетные квесты (!), управляя любимыми персонажами. Разочарованы будут лишь любители deathmatch. Bioware делает только coop.

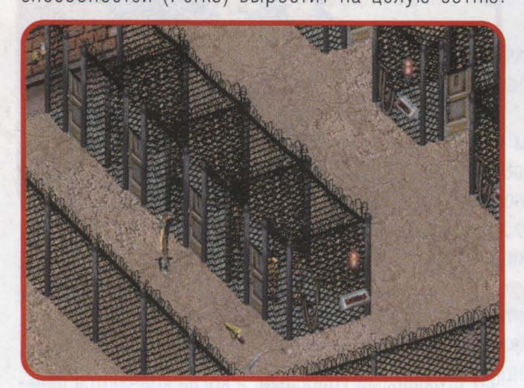
Выход Baldur's Gate планируется на сентябрь или октябрь 1998 года, о чем еще раз было громогласно заявлено на E3.

Fallout 2

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Итак, этой осенью Interplay выпускает сразу две хорошо известные игры. Помимо Baldur's Gate из стен компании выйдет столь ожидаемое продолжение "Лучшей РПГ 1997 года" Fallout.

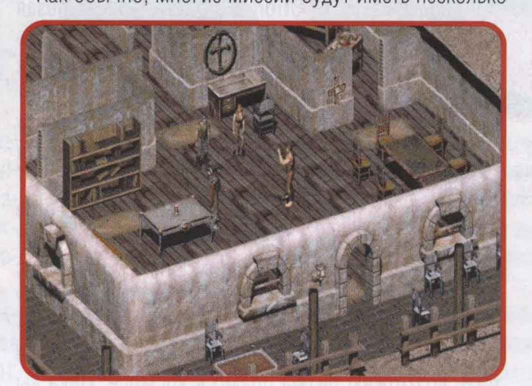
Fallout 2 появится спустя год после выхода первой части игры. Очевидно, что сделать совершенно новую игру за такой короткий срок невозможно. Авторы Fallout 2 решили просто выпустить продукт, содержащий "еще немного больше всего". Увеличился игровой мир, стало больше NPC и монстров, пополнился арсенал оружия и набор доступных ремесел... Сюжетная линия обещает быть еще длиннее и запутанней. Увеличится количество побочных, внесюжетных квестов, помогающих более тщательно сформировать образ вашего героя. Так, только количество специальных способностей (Perks) выростит на целую сотню!

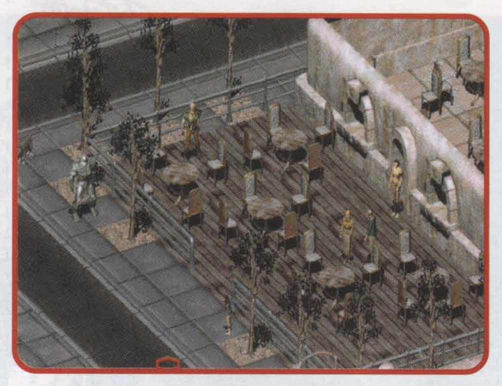


Конечно, нельзя забывать и про триумф дизайнерской мысли — автомобиль. На нем гораздо удобней путешествовать, он позволяет встретить новых врагов, а также обеспечивает доступ к некоторым интересным заданиям. Разумеется, миссия по локализации и восстановлению самодвижущейся коляски не будет простой.

Еще один любимый пунктик разработчиков Fallout 2 — это путешествующие вместе с вами NPC. Благодаря усовершенствованному AI, они станут несколько более полезными в бою. Плюс вы сможете обмениваться предметами со своими спутниками и даже задавать их линию поведения и реакцию на то или иное событие. Впрочем, благодаря наличию все того же "характера", NPC могут отказываться выполнять определенные указания сверху.

Как обычно, многие миссии будут иметь несколько





путей их разрешения. Пытаетесь ли вы действовать дипломатично или просто стреляете во все, что двигается, за вами чутко следит "указатель кармы". В зависимости от ваших поступков изменяется репутация и, соответственно, отношение NPC-персонажей к вашему герою. Интересно, что некоторые действия становятся возможными лишь при условии, что ваш персонаж обладает достаточно развитым skill'ом в той или иной области. Новичок может пройти мимо и не заметить тайник, а перекачанный бандит просто не сможет найти нужную фразу, дабы убедить собеседника в своей правоте.

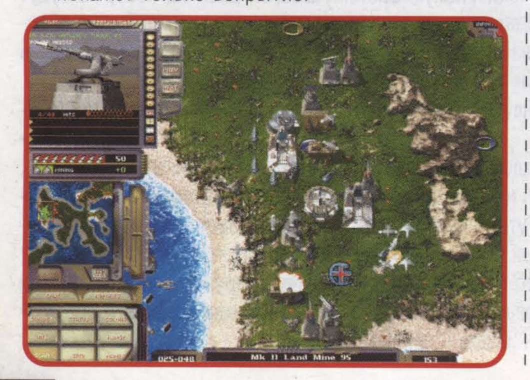
Что касается кардинально новой игры, то ею, по всей видимости, станет Fallout 3. Кстати, для этого проекта Interplay планирует использовать практически готовый графический "движок" другой игры — Stonekeep 2.



M.A.X. 2

Планируемый выход игры: лето 1998 г.

Выход M.A.X. 2 — частого гостя на страницах нашего журнала, приближается с каждым днем. Различные бета-версии игры, которые периодически "умыкаются" нерадивыми бета-тестерами, не давали четкого представления об игре — продукт все еще "сыроват". Многочисленные слова о революционных технологиях и новых горизонтах (см. наше интервью с продюсером игры в одном из прошлых номеров) пока остаются просто словами. В Interplay опять хотят сделать "абсолютную стратегию", пытаясь угодить и поклонникам RTS, и фэнам походовых игр. По идее, множество действительно интересных моментов, вроде генератора карт, нового интерфейса управления и 3D-звука, должны поднять игру над массой однотипных C&C-клонов. Насколько конечный результат будет интересен и тем, и другим — покажет только вскрытие.



Star Trek: Starfleet Command

Планируемый выход игры: декабрь 1998 г.

Если вы успешно закончили "Звездную академию", пора браться за дело. Interplay приобрела лицензию на изготовление очередной игры из серии Star Trek, и на этот раз это будет стратегия в реальном времени. Starfleet Command начинается там,





где Starfleet Academy финиширует. Игроку присваивают звание капитана и отправляют прямиком в пекло боевых действий. Мы начинаем свою карьеру, руководя отрядом из трех космических кораблей, самостоятельно подбирая экипаж и вооружение.

Приятная новость: в Starfleet Command применяется случайный генератор кампаний Dynaverse, а потому каждый раз игра будет абсолютно новой. Шесть различных рас из вселенной Star Trek, 16-битная графика и заставки с участием настоящих персонажей из сериала — все это ждет поклонников Star Trek. Те, кто дышит по отношению к сериалу ровно, могут не напрягаться — судя по картинкам, сама игра будет редким отстоем.





Lionhead Studios

Contact names:

Peter Molyneux, Director; Steve Jackson, Director; Tim Bruce, Director; Mark Webley, Director

International contacts:

Steve Jackson

Lionhead Studios

сайта пока нет

5 Frederic Sanger Road, Surrey Research Park
Guildford, Surrey, GU2 5YD England
tel: 441-483-796700, fax: 441-483-796701



НОВОСТИ

Black & White

Планируемый выход игры: не определен

Без особенной помпы, скромно, приютившись в уголке, бывший основатель Bullfrog, отец Populous, Dungeon Keeper и других известнейших игр, а ныне владелец студии Lionhead Питер Молине, демонстрировал на E3 первые наброски своего нового стратегического шедевра — Black & White. Смотреть, собственно, пока не на что — "проволочный" каркас вместо 3D-пейзажей и несколько юнитов с зачатками интеллекта. Зато послушать человека-легенду, несомненно, стоило: как обычно, велеречивый Питер рассказывал очень интересные вещи.

Игра будет сочетать в себе уже знакомые нам элементы из Populous и Dungeon Keeper, а также абсолютно новые идеи. Итак, мы опять "кто-то вроде бога". То ли черт, то ли ангел — не поймешь, игра не запрещает нам быть хорошим и не обязывает стать плохим — мы сами выбираем свой путь, меняя окружающую атмосферу по своему образу и подобию. Множество островов разбросано в океане, на них живут люди самых разных культур, владеющие основами самых неожиданных магических школ. Мы начинаем свою деятельность на одном из островов — как, впрочем, и конкуренты (конечно, у нас будут враги).

Поначалу мы просто не существуем для обитателей местной деревеньки. Люди (3D-полигональные персонажи, управляемые индивидуальными программами искусственного интеллекта) занимаются своими делами и не обращают никакого внимания на очередного божка в битком забитом пантеоне. Напомнить о себе можно двумя способами: первый — атаковать хамов, сжечь полдеревни и вырезать дееспособное население, навсегда внушив ужас местным жителям и став Черным властелином; второй способ — начать творить добрые дела, помогать, а не мешать, строить, а не разрушать, защищать, а не убивать. Конечно, хороший/плохой — это не тумблер внутри организма, так что каждый игрок может вести себя в соответствии с некоторой пропорцией черного или белого в своей душе. Интересно, что внешний вид ваших владений будет изменяться в зависимости от окружающей атмосферы: зеленые поляны, цветущие деревья и белокаменный замок могут незаметно превратиться в выжженную пустыню, черные скрюченные ветки и мрачную цитадель, оскалившуюся тяжелыми воротами. Так или иначе, но верноподданные нам понадобятся — кто-то же должен служить в армии, ковать мечи и кормить монстров!..

Монстров? О да, монстры перекочевали сюда прямиком из Dungeon Keeper. Берем несмышленого монстрика и начинаем его воспитывать. Сотворить из него можно кого угодно — от спасителя человечества до его же могильщика. Кормите подопечного сырой человечиной — монстр станет кровожадным убийцей, гладьте его по голове — он будет добрее, шлепните его как следует, если он начинает шалить. Короче, прямо норн из Creatures. С возрастом, когда монстры достигают огромных размеров, приходит время отпустить их в большой мир. Дальше начинается самое веселое — что-то вроде демонстрации нового вооружения на полигоне, никогда не понятно, чем все закончится.

Еще одно убийственное нововведение — полное отсутствие интерфейса управления в том виде, к которому мы привыкли. Поле игры — трехмерная поверхность, и кроме курсора на экране нет ни одной кнопки, меню или панели. Кнопками станут сами игровые объекты. Иначе говоря, чтобы



подготовить некое заклинание, надо кликнуть мышью в магический Тотем на деревенской площади, а чтобы сотворить его — двинуть курсор некоей сложной кабалистической фигурой, например зигзагом. Свежее решение, верно? Вот только мышь должна быть в полном порядке, а то рука дернется — и наколдуем мы совсем не то, что имели в виду.

Многопользовательский режим пока планируется реализовать обычным образом, хотя есть идеи дать каждому игроку по своему острову, как в NetStorm от Activision. Вы спрашиваете, когда? Неужели опыт ожидания Dungeon Keeper вас ничему не научил? 1999? 2000? Главное — не терять надежды.





LucasArts Entertainment

Contact names:
Jack Sorensen, President; *Mary Bihr*, Director of Sales and Marketing; *Steve Dauterman*, Director of Production; *Meredith Cahill*, National Sales Manager; *Tom Sarris*, Public Relations Manager; *Lisa Star*, Manager of International Licensees

International contacts:
Lisa Stein

www.lucasarts.com

P.O. Box 10307
San Rafael, CA 94912
tel: 415-472-3400, fax: 415-444-8240

НОВОСТИ

Force Commander

Планируемый выход игры: зима 1998 г.

LucasArts дала жизнь множеству самых разнообразных игр, и большинство из них были хорошими. Однако вдумайтесь, был ли среди этой армии игрушек хотя бы один C&C-клон... Правильно, не было! Теперь — будет. Этой зимой мы станем свидетелями рождения стратегии в реальном времени по версии LucasArts — Force Commander. RTS от Lucas не должна ударить лицом в грязь, а потому игра будет не на шутку трехмерной — настолько, чтобы наличие 3D-акселератора перекочевало из списка "рекомендуется" в столбик "требуется". К чему, интересно, C&C-клону 3D-ускоритель? Мы имеем дело с честным (до встречи, ТА!) рельефом, который можно будет крутить, приближать и удалять, а также наблюдаем полигональные текстурированные здания и юниты. Кстати, согласитесь, что пока "3D на 3D" смотрится как на корове седло, то бишь как-то неестественно...



Игра, разумеется, будет по "Звездным войнам" и только по ним. Это не так плохо, по крайней мере с сюжетом и действующими лицами проблем нет — все отработано. Что до всяких частностей, вроде игрового баланса, интерфейса управления, экономической системы и прочих мелочей, которые делают игру Игрой, то на этот счет LucasArts пока сохраняет молчание — конкуренты не дремлют.



Indiana Jones and the Infernal Machine

Планируемый выход игры: 2-я половина 1998 г.

Настоящий археолог всегда сумеет найти свое место в самом неспокойном, стремительно меняющемся мире. Он даже свое дурацкое гробокопательство приспособит к новым обстоятельствам — как приспособил его бессмертный Индиана Джонс, сначала к кинематографу, потом к 286-му процессору, а теперь — к 3Dfx и N в квадрате миллионов полигонов в секунду.

Да, именно так: никаких шуток, Индиана Джонс, несокрушимый герой в очках и мягкой фетровой шляпе, возвращается на наши компьютеры! На E3'98 LucasArts Entertainment официально объявила о подготовке проекта Indiana Jones and the Infernal Machine, новой, третьей, серии фантастических приключений неугомонного археолога-авантюриста.



Причем, к возможному огорчению преданных поклонников "адвенчурного" Индианы и вящей радости любителей action, которых прежний "игрушечный" археолог упорно обходил своим вниманием все эти годы, новая игра будет не "квестом", как следовало бы ожидать, а... Лучше дадим слово Хэлу Барвуду (Hal Barwood), автору древней и классической Indiana Johns and the Fate of Atlantis, а сейчас руководителю проекта Indiana Jones and the Infernal Machine:

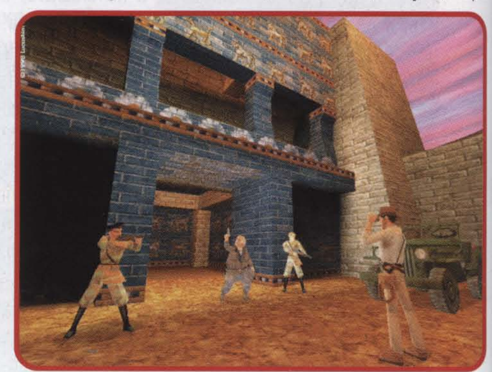
"В новой игре мы очень резко уходим от всего, что было характерно для прошлых игр про Индиану. Теперь Индиана — само воплощение "активного" героя, он — идеальный персонаж для настоящей 3D action-adventure в реальном времени!"

Несмотря на такое "разлитературивание", сюжет новой игры, как всегда, достоин любого фильма из серии "про Джонса":

в 1947 году, в самом начале холодной войны, КГБ решил заняться историей: раскопать остатки Вавилонской башни и добраться до портала в некое "параллельное измерение", Aetherium. Можно представить, что натворят послевоенные сталинские соколы, пробравшиеся в параллельный мир! Операцией руководит Геннадий Володников, фанатичный физик и шпион, а по совместительству, похоже, коллега Джонса. Ведь ему действительно удалось найти не только саму Башню, но и Машину, открывающую вход в портал! Для полной победы не хватает самой малости — нескольких деталей этого фантастического механизма. Его головорезы найдут их, и тогда...

На пути КГБ и физика Володникова встают ЦРУ и археолог Индиана Джонс. Старая знакомица Индианы София Хэпгуд в очередной раз приглашает его спасать человечество (ведь, раз уж дело касается вавилонских древностей, только старый Инди сумеет опередить кегебистских ищеек и собрать Машину!) — и Индиана пускается в путь за пропавшими фрагментами, колеся по всему миру и легко обводя вооруженных до зубов негодяев вокруг пальца.

Тянь-Шань, Месопотамия, пирамиды ацтеков — как всегда, вся мировая география, хотя на этот раз — в трехмерном, великолепно рендеренном мире, с массой сцен на открытом воздухе и необычайно подробными интерьерами в помещениях. Поскольку теперь наш герой будет больше брать не умом, а мускулами, его "инвентарь" и методы общения с окружающим миром должны претерпеть большие изменения: он хлещет врагов своим верным хлыстиком, умеет прыгать, ползать, плавать, карабкаться, перелетать, потарзаньи держась за веревку, "с края на край", — о вульгарном мордобое мы даже не заикаемся! Да и в заплечном мешке у нашего археолога теперь лежат не банка тушенки и компас, а пистолет, базука, пара



гранат, винтовочка и далее по списку — в зависимости от того, что вам удалось подобрать на очередном экзотическом уровне. Кроме того, Индиана будет собирать всякие полезные для битв с тучами жадных до древностей коммунистических извергов предметы, а каждая найденная деталь Машины будет наделять его магической силой.

И это между прочим еще не все то новое, что можно рассказать об Индиане Джонсе из Indiana Jones and the Infernal Machine! Еще новый-старый герой предложит вам заняться самыми дикими и опасными гонками: на плоту по кипящей горной реке, на джипе по джунглям, на вагонетке по шахте... Кровь, смерть и ужасные физические и моральные испытания будут сопутствовать Индиане на этом трудном пути. Хорошо, что на своем экранном веку он повидал и не такое, и 3D-шутером его не запугаешь!



Тем более что кроме этого "новенького" будет в Infernal Machine и кое-что старенькое: достаточно сложные (как обещают) "механические" пазлы, возможность тщательно обшаривать локейшены и делать из увиденного полезные для дальнейшего развития сюжета выводы...

Короче говоря — будем ждать! Очень хочется надеяться, что LucasArts не подведет своих поклонников и на этот раз, несмотря на крутую перемену жанра нежно любимой многими серии игр.

Кстати, и ждать осталось недолго — игра должна выйти уже во второй половине этого года, под Рождество.

Star Wars: Rogue Squadron

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Индиана Джонс не единственный герой нашего детства, которого LucasArts решила вернуть из отставки в этом году. К нам возвращается сам Люк Скайуокер — красавец, победитель Империи, настоящий Джедай и (что особенно важно в сложившихся обстоятельствах) просто классный пилот! Конечно, он томил нас своим отсутствием не так долго, как строптивый Индиана, но ведь мы все равно успели соскучиться — правда?

Новая игрушка из серии "Звездных войн", Star Wars: Rogue Squadron, будет классическим космическим симулятором "про Звездные войны". Судя по словам самих разработчиков, игру вполне можно назвать "Shadows of the Empire на новом этапе". Сохранив общий принцип "Теней империи", дизайнеры LucasArts внесли в Rogue Squadron все доступные им технические новшества, которыми так богато наше высокотехнологичное время. Динамическое освещение, отличные эффекты, дым, огонь, несколько позиций камеры — чтобы посмотреть со стороны, как ловко наш Люк крушит проклятые TIE-fighters, мощный AI...



Сюжет игры, конечно, будет таким же "звездным" и "военным", как всегда. Вы — Люк Скайуокер, уже было все, что случилось в Star Wars: A New Hope, и еще не случилось ничего из того, что мы видели в The Empire Strikes Back.

Люк, герой великой битвы при Явине, готовится к новым сражениям: он отобрал 12 самых блестящих пилотов звездного флота и объединил их в эскадрилью под названием Rogue Squadron — мобильную, мощную и дисциплинированную боевую единицу, которой вы с ним и будете командовать всю игру.

Конечно, нет такого боевого задания, которое не выпало бы на долю играющего: разведка, поражение наземных целей, конвоирование и защита транспортников, спасение попавших в беду мятежников и, разумеется, просто дикие воздушные драки — ничто не будет обойдено вниманием разработчиков! Если верить пресс-релизам и заявлением фирмы, в эти "Звездные войны" наконец-то придет атмосфера самого фильма — ведь теперь техника позволяет летать совсем "по-настоящему"! Наконец-то вы действительно почувствуете себя самим Люком, великим Джедаем и сокрушителем Империи!

А главное, как мы уже сказали, — классным пилотом!

Остается добавить, что выйти новая серия компьютерных Star Wars должна уже этой осенью.

Ольга Цыкалова

ПРЕВЬЮ

Grim Fandango

Планируемый выход игры: осень-зима 1998 г.

Знаете, что самое печальное в квестах последнего времени? Они разучились смеяться! Можно понять: жанр стоит на краю могилы, а в этой позиции трудно сохранять даже скорбное достоинство, не то что веселое настроение.

Новую игру Grim Fandango (www.lucasarts.com/products/grim) от LucasArts, наконец-то обретшую на Е3 вид демо-версии, эти проблемы уже не заботят. Она живет за гранью, в мире мертвых, и может веселиться от души, не задумываясь больше над проблемами жизни и смерти жанров там — наверху, в нашем пока еще живом мире.

Земля мертвых, как оказалось, ничем не отличается от земли живых. Люди (вернее, их скелеты) работают, тусуются, ссорятся и влюбляются — совсем как у нас. Вернее, как у них — тех, кто живет в районе от Лос-Анджелеса до Сан-Франциско, знает, что "Фанданго" — это такой латиноамериканский танец, с детства слушает мексиканские сказки и привык к испанской речи, архитектуре art-deco, чернушному кино сороковых и рассказам о легендарных временах "великой депрессии".

Боюсь, что нам с вами будет сложно понять этих мертвецов, очень сложно!

Взять хотя бы название. Что сказал бы самый распрекрасный американский специалист по русскому языку об игрушке "Мрачная лезгинка", живописующей московские приключения азербайджанского торговца бананами? Вот что-то в этом роде, но с испаноязычной экзотикой и кучей соответствующего черного юмора, и собирается предложить нам LucasArts.

Придется привыкать — ведь это возвращение незабвенного Тима Шейфера (Tim Schafer), создателя Day of the Tentacle и моей самой любимой игрушки Full Throttle! Корифей возвращается с помпой — вместе с мрачным мексиканским карнавалом.

Это смерть. Местная достопримечательность.



Мачо танцует мамбу

Крутого рокера, простого, как два рубля одной бумажкой, теперь сменит нечто весьма вычурное и навороченное — король мамбы в двубортном костю-





ме, с золотыми часами, сигаретой в зубах и жестоким кубинским акцентом, используемым исключительно для прельщения окрестных красоток.

Манни Калавера — точнее, его скелет, — хоть и крут, на первый взгляд, на самом деле — всего лишь обыкновенный обыватель Земли мертвых, отбывающий здесь положенный четырехлетний срок, прежде чем обрести вечное блаженство или по крайней мере успокоение. В этом своеобразном чистилище Манни работает турагентом, то есть встречает вновь прибывших "свежих" мертвецов, показывает им красоты потустороннего мира, а заодно распространяет путевки супертура, обещая купившим его знакомство со всеми прелестями всех четырех миров Земли мертвых.

Манни работает не за страх, а за совесть. Пока он не распространит установленное количество путевок, выход из этого мира для него закрыт. Дела у бедняги идут неважно. Начальство из департамента смерти его явно надувает, покупатели не проявляют энтузиазма, а в довершение всего Манни, гоняясь за весьма очаровательной (если такой эпитет, конечно, может быть применен к скелету) клиенткой с красивым именем Мерседес, сталкивается с бандой рэкетиров, которые тоже не прочь заработать на доходном деле транспортировки желающих в лучший мир.

Спасаясь от погони, Манни и Мерседес поднимутся к небесам, вступят в ацтекский храм, опустятся на дно морское и даже заберутся под землю — в прибежище местных аутсайдеров и анархистов.



Наша Мерседес так прекрасна, что на нее заглядываются!

Улыбка скелета

Дикая история, и выглядит она дико. Grim Fandango — первый трехмерный квест от LucasArts, и идти на поводу у привычных законов трехмерной адвенчуры он не согласен. Да, задний план в игре выполнен в привычном, тщательно вылизанном и весьма стильном 3D, но персонажи!..

Такого мы еще не видели. Перед нами, вместо очередных попыток оживить трехмерную модель, — откровенный отказ от всякой жизненности и правдоподобия!



С другой стороны, какая жизненность может быть у скелета?! Именно такая, как в Grim Fandango, — примитивные угловатые формы, палочки вместо пальчиков, белые цилиндры лиц... Зато — море динамизма и кипение чувств! Персонажи, пересчитываемые в реальном времени, прекрасно движутся, их действия лишены обычной трехмерной замедленности и неточности. Эти самые пальчики-палочки способны цепко схватить все, что плохо лежит, эти самые белые цилиндры по ходу разговора отражают все возможные эмоции. Движутся не только говорящие рты, но и глаза, и брови, благо все это не части тела, а как бы рисунки углем на белых масках персонажей.



Манни-интерфейс

Дикое воплощение дикой истории дополняет не менее дикий интерфейс. Тим Шейфер святотатственно отказался от... мыши! Игра будет идти только с клавиатуры! Никаких "укажи-и-щелкни"! Манни Калавера свободен, как ветер! Мы только указываем стрелкой, куда ему идти, а что уж он там увидит или с кем заговорит — это его дело. При приближении к интересному предмету становятся доступными три клавиатурных команды — pick up, examine и use. Это, да еще выбор реплик в диалоге, вот и все, что мы можем сделать!

Тим Шейфер заявил, что его мечта — полное отсутствие интерфейса. Игра Grim Fandango как нельзя ближе подошла к этой цели. Здесь не будет привычного нам инвентаря. Все свое Манни Калавера носит с собой, пряча на своей костлявой груди, под плащом. Попросите, и он распахнет его и продемонстрирует что-нибудь из своих сокровищ. Если предмет нам не подходит, операцию придется повторить. Лично мне этот подход не нравится — это должно отнимать очень много времени. Впрочем, в такой странненькой игре это, наверное, — именно то, что надо!

А еще г-н Шейфер обещает, что Grim Fandango будет в 2-3 раза длиннее Full Throttle! и во столько же раз сложнее. При этом в игре снова появятся всеми любимые экшенообразные задачи, станет намного больше живого (пардон, трупного) общения, зато уменьшится количество традиционных пазл на взаимодействие предметов.

Вот такое вот Fandango получается у LucasArts! Станет ли игра такой же культовой, какой в свое время стал Full Throttle!, мы узнаем этой осенью.

Обычные загробные гонки.



MicroProse

www.microprose.com

2490 Mariner Square Loop
Alameda, CA 94501
tel: 510-864-4440, fax: 510-864-4600

Contact names:

Stephanie Marsh, Channel Marketing Manager; *Jeff Forestier*, Senior Vice President Sales; *Bob Botch*, Vice President Marketing; *Angela Edwards*, Director of Public Relations; *Tim Christian*, Managing Director Europe; *Steve Race*, Chief Executive Officer; *Chris Meredith*, Director of European Marketing; *Ken Balthaser*, Senior Vice President Studios; *Dietrich Meutsch*, Managing Director Germany; *Chris Noone*, Far East/Australia

International contacts:

Debbie Jones, Export Sales Manager; *Chris Noone*, Far East/Australia

Chapel Hills Studios www.microprose.com

Zipper Interactive www.microprose.com

НОВОСТИ

Civilization II: The Test of Time

Планируемый выход игры: зима 1998 г.



Должна ли "Цивилизация" пройти проверку временем? Несомненно. В MicroProse, в свою очередь, проверяют степень нашего терпения. Вместо давно обещанной Civilization 3 мы получаем Civilization 2: The Test of Time. Хотя название игры говорит само за себя, издатели уверяют, что "Проверка временем" — ни в коем случае не очередной набор сценариев, а исключительно полноценная игра. С другой стороны, уже сейчас ясно, что НОВОЙ игрой Civ 2.5 также не будет. Обезглавленные (хочется сказать — кастрированные) разработчики после потери Сида Мейера не идут на эксперименты, действуя в соответствии с народной мудростью "Лучше синица в небе, чем утка под кроватью".

Очередная "Цивилизация", во-первых, будет красивее — на картах добавится анимации. Юниты начнут ходить и ездить, а не скользить, битвы и смерть мы сможем рассмотреть в деталях, и даже города внутри станут более шумными и пестрыми. Вы сможете увидеть, как веселится и ликует весь народ, играют дети, работают их родители, поют дрозды. Последний аргумент, который привели разработчики на E3, — рыбы морские в новой "Цивилизации" будут ПЛАВАТЬ! Здорово-то как, а? "Плавать"!..

Более серьезное нововведение — связанные карты. В сценарии будет несколько объединенных между собой карт, путешествовать между которыми можно с помощью специальных транспортных средств (например Ноева Ковчега или космического корабля) или особенных зданий (пушка для полета на Луну?). Такие "ворота" открывают самые широкие возможности для создания оригинальных игровых миров. Вместе с "классическим" миром Civilization игроки увидят два новых мира — фэнтезийный сет на основе Civ II Fantastic Worlds и научно-фантастический мир, в котором придется побороться за контроль над целой солнечной системой (немного похоже на "Альфа Центавру", вы не находите?). Опять же, MicroProse делает акцент на том, что два новых мира — это "игра в игре", а не дополнительные уровни.

Кстати, сейчас MicroProse активно судится с Activision, которая собирается издать в 1999 году свою Civilization, на основе настольной игры Avalon Hill с одноименным названием. Так что скоро у нас будет уже целый выводок всевозможных "Цивилизаций", включая "Альфа Центавру" от самого Сида Мейера. Что ж, хороший выбор никогда не помешает...



European Air War

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

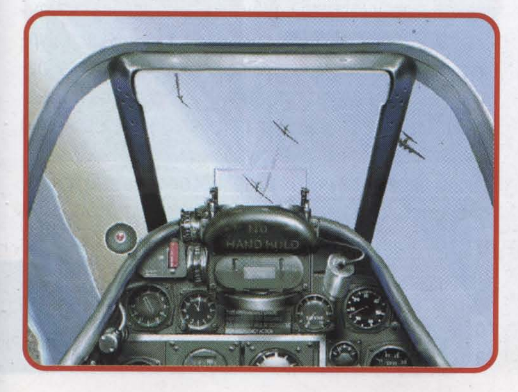
Безусловно, игра 1942: The Pacific Air War была очень заметным явлением в области исторических авиасимуляторов. Наступило время для продолжения, которое будет называться European Air War.

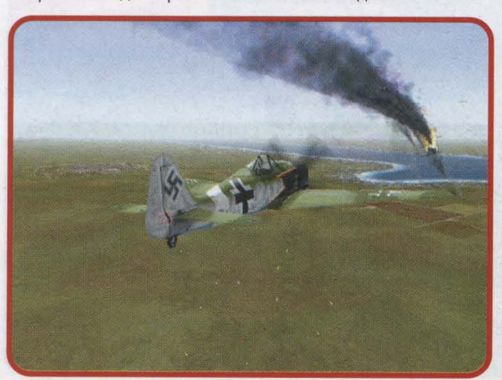
Действие игры будет происходить, понятное дело, в Европе. На рассмотрение геймера предлагаются три динамические кампании: битва за Британию (1940 год) и две битвы за собственно Европу — в 1943 и 1944 годах. Также предлагается выбор сторон: Великобритания, Германия, США. Вооруженные силы этих стран предлагают полетать в общей сложности на 20 различных типах боевых самолетов. Уже определено, что это будут исключительно истребители.

Помимо кампании, игра будет содержать в себе и исторически достоверные single missions.

Разработчики также обещают нам реалистичные летные модели, весьма совершенный AI противников и 16-битную графику. Также имеет место быть поддержка Direct3D. И, безусловно, multiplayer.

Срок выхода игры — осень 1998 года.



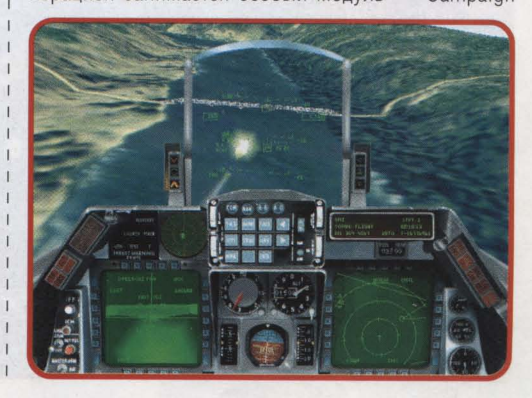


Falcon 4.0

Планируемый выход игры: конец 1998 г.

О самом перспективном майкропрозовском симуляторе говорилось немало, мы писали о нем в разделе новостей и окидывали "первым взглядом". Эта игра, разумеется, не могла не засветиться на E3. Что и произошло. Причем с вручением соответствующего приза от каких-то UGO.

Вторая корейская война стремительно набирает обороты — Falcon 4.0 имеет полностью динамическую кампанию, протекающую в реальном времени. Ее генерацией занимается особый модуль — Campaign



Manager. И это не единственное его достоинство. Мы уже отмечали высокое качество графики: корейские ландшафты выполнены "по мотивам" спутниковых стереофотографий, количество трехмерных объектов исчисляется тысячами.

Надо заметить и то, что Falcon — симулятор хардкорный. То бишь сверхреалистичный. Разработчиков консультировал Пит Бонанни, бывший пилот Национальной гвардии, принимавший участие в боевых операциях в бывшей Югославии; он также написал несколько книг по тактике современного воздушного боя.

Разумеется, все это имеет хорошее дополнение в лице многопользовательского режима.



Top Gun: Hornet's Nest

Планируемый выход игры: зима 1998 г.

Фильм Top Gun пользовался бешеным успехом. Было бы странно, если б он не породил хотя бы несколько одноименных игр.

Последней вещью из этой серии стал симулятор Top Gun: Fire at Will, для своего времени довольно неплохой. Останавливаться на этом не стоило, и вот теперь MicroProse объявила о продолжении. Очередная серия будет называться Top Gun: Hornet's Nest.

Согласно фильму, герой должен водить палубный истребитель F-14 (так и было). Но на этот раз специалисты MicroProse и Zipper Interactive отступили от правила: теперь Мейверик будет рассекать на истребителе-штурмовике F/A-18, также известном как Hornet.



Выставочные материалы немногословны. В игре будут три кампании — в общей сложности 30 миссий. Гораздо больший акцент будет сделан на борьбу с наземными/надводными целями. Кроме того, в максимальной степени будет сохранена атмосфера фильма — раньше это удавалось.

Режим multiplayer будет поддерживать игру по модему, Интернету и LAN.

Starship Troopers

Планируемый выход игры: зима 1998 г.

Совсем недавно, благодаря компании TriStar Pictures, по большим экранам всего мира нетвердой походкой пробрела экранизация книги "Starship Troopers" (автор Robert Heinlein). Сюжет вкратце можно описать так: дезорганизованное стадо вооруженных людей занимается планомерным уничтожением огромных тупоголовых насекомых. Теперь MicroProse горит желанием скормить нам игру на ту же тему.

Насколько "правильным" с точки зрения коммерции был фильм, настолько же правильной будет и игра. Жуки опять пытаются обороняться, а мы их сызнова успешно уничтожаем. Куча оружия, куча уровней, куча жуков. Имеется даже поддержка multiplayer'а (до 25 человек). Короче, огромный простор для любителей чистого action, незамутненного мыслями о вечном. Появится эта иллюстрация бесконечной людской жадности нынешней зимой.





X-COM: Alliance

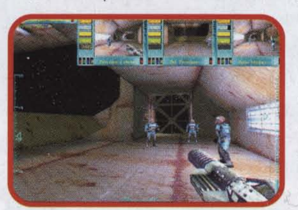
Планируемый выход игры: середина 1999 г.

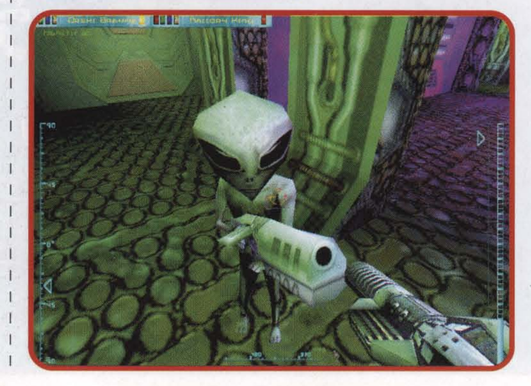
Цитата из Олега Михайловича Хажинского:

"Некоторое время назад самой заветной моей мечтой было увидеть "X-COM на engine от Quake". Воспаленный мозг рисовал самые фантастические картины — результат объединения бесконечной глубины X-COM и реалистичности Quake. Приземленное существо, даже в своих мечтах я не оторвался так далеко, как это сделали сотрудники MicroProse в реальности..."

"X-COM на движке от Unreal" — так вкратце можно описать суть пятой части почитаемого нами сериала, которая будет именоваться X-COM: Alliance. Увы, но в своей бесконечной смелости продюсеры MicroProse оторвались не только от штампов дня нынешнего, но и от самих корней, предав идею X-COM. Оторванные корни плачут кровавыми слезами тысяч поклонников стратегий: X-COM: Alliance больше не будет стратегической игрой!

Год 2062-й. Сотрудники X-COM возвращаются на развалины марсианской базы Чужих, чтобы отыскать незамеченные впопыхах технологические штучки инопланетян. Выйдя на орбиту Марса, корабль с оперативниками внезапно попадает в заброшенный портал нуль-перехода и оказывается за 60 световых лет от родины, прямо на передовой войны между Чужими и некоей расой, именуемой Ascidians. Делать нечего — надо выбираться! Земляне объединяют свои усилия с свежеобнаруженной разумной формой жизни в борьбе против Чужих и на протяжении (о боже, как трудно даются эти слова!) 15 миссий выжигают себе дорогу домой.









Впрочем, назвать Alliance банальным 3D-шутером тоже нельзя. Игрок, помимо самого себя, руководит целым взводом X-COM'овцев. Каждый из них будет иметь таланты в определенных областях, и это придется учитывать при подборе команды для очередного задания. Скорее всего, размер отряда сократится до четырех человек, и игрок сможет руководить событиями как от первого лица, вселившись в любого из агентов, так и пользуясь видом сверху, с помощью оригинальной системы waypoint'ов.

Вместо того чтобы сразу же отправиться на Землю, игроки вынуждены будут сначала остановить геноцид и спасти новых союзников от полного уничтожения. Полагаем, излишне упоминать, что боевые действия проходят в полном 3D и реальном времени (вдруг кто-то не знает, что такое Unreal?). Возвратившись с очередной миссии на свой орбитальный корабль, командир займется хозяйством: найдет применение ресурсам, захваченным во время вылазок, проанализирует новые научные разработки ведущих земных и неземных ученых и раздаст патроны (и не только их) бойцам перед очередным уровнем.

Если дерево научных разработок будет достаточно велико, параметры бойцов действительно станут влиять на их поведение внутри миссии, а набор вооружения не ограничится пилой/шотганом/bfg, — у нас есть шанс увидеть 3D-шутер будущего. В общем, не так все плохо, мы еще поборемся за тебя, X-COM 5!

РЕЦЕНЗИЯ

X-COM: Interceptor

Олег Хажинский

За окном шел снег. Снежинки летели вертикально вверх, растворяясь в голубом небе. Или это был тополиный пух? Впрочем, откуда здесь взяться тополям?.. — Когда висишь вниз головой, погруженный в прозрачный баллон с трехпроцентным раствором формалина, в голову лезет всякая чепуха. Здравствуйте, мой добрый враг Сектоид и его товарищ Мутон. Вот мы и поменялись местами: за миллион световых лет от дома, на нелепом инопланетном летающем аппарате я стал для вас объектом исследований. А ведь когда фирмачи из MicroProse вручали нам сверкающий вербатимовским золотом диск с X-COM: Interceptor, никто не предупреждал о возможностях подобного конфуза...

В позапрошлом номере мы обозрели (оборзели?) демо-версию X-COM: Interceptor, ошибочно признанную многими "X-COM 4". Миф о "новом X-COM" был яростно развенчан, а сама демо-версия злобно отчитана. Поделом ей. Полная версия игры отличается от "демы" по трем пунктам: разработчики добавили управление с мыши, все экраны стратегического управления теперь доступны, и в колонках зазвучала Музыка. Все это вместе заставляет нас смягчить тон — игра будет жить. Какое-то время.

Теперь в космосе

Человечество, в очередной раз расправившись с инопланетным кошмаром, принялось активно покорять космические пространства. Мегакорпорации, срубившие огромные деньги на перепродаже барахла Чужих, стали еще крупнее и отправились к звездам. И очень скоро встретили там... угадайте кого? Правильно, тарелки уже родных нам сектоидов.

Новые базы 4-го Комитета по борьбе с пришельцами (хотя, кто здесь пришельцы — еще вопрос) будут расположены не под землей и даже не под водой — их место в открытом космосе, поближе к крупным скоплениям звездных систем. Подслеповатые пока радары пытаются чутко прослушивать окружающий вакуум, медлительные спутники дежурят на орбитах еще не освоенных корпорациями звезд, а дребезжащие истребители стоят в ангарах в ожидании новой схватки.

Да, ребята, все повторяется: будет и наука, и техника, и люди с десятком характеристик, и даже знаменитый нелинейный сюжет, визитная карточка X-COM. Однако на этот раз праздник ждет не только (или не столько?) любителей стратегий. Прожженные ракетным горючим владельцы двухсотдолларовых джойстиков, знающие все о приемниках воздушного давления, и гиперактивная часть играющей публики также приглашены на наше шоу.

Внутри

Все просто. Несколько корпораций, осваивающих космос, платят нам деньги, большие деньги, за охрану своих аванпостов, добывающих станций и орбитальных заводов от Чужих. Граница постепенно продвигается вглубь неосвоенного космоса, количество корпораций-участников возрастает, работы становится все больше. Мы строим новые орбитальные базы, рассылаем спутники-наблюдатели и занимаемся патрулированием окрестностей.

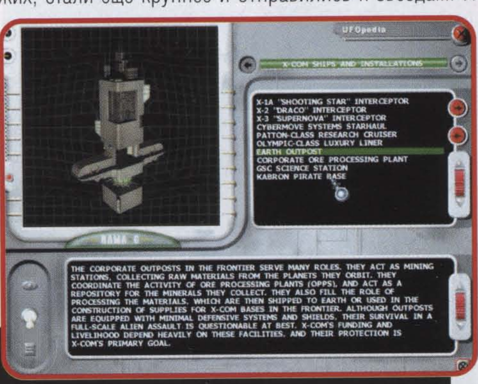
Периодически Чужие предпринимают вылазки, порой перерастающие в наглые атаки. Разумеется, корпорации должны получить в вашем лице надежную защиту, иначе поток денег начнет стремительно уменьшаться. Чем оперативнее мы работаем, тем глубже человечество забирается в недра галактики, туда, где, по косвенным данным, Чужие собирают Последнюю армию.



Сюжет игры разворачивается постепенно. Охрана аванпостов и десятки мелких стычек со случайными патрулями Чужих вовсе не главная наша деятельность. У врага также есть базы, спутники-шпионы, грузовые караваны, курсирующие между заводами и складами, — внимательный игрок со временем сможет обнаружить некоторые закономерности в передвижении вражеских сил и определить месторасположение ключевых позиций инопланетян. А может и не обнаружить — все зависит от вашей тактики.

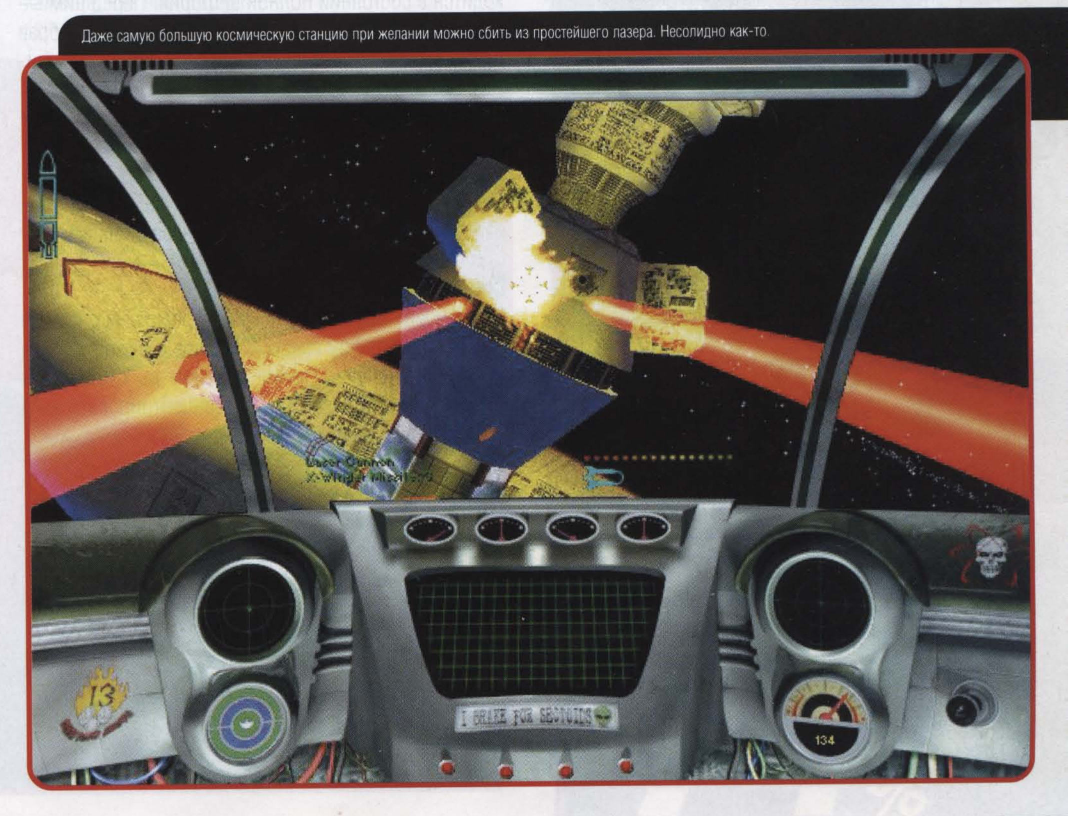
Ученый как модем

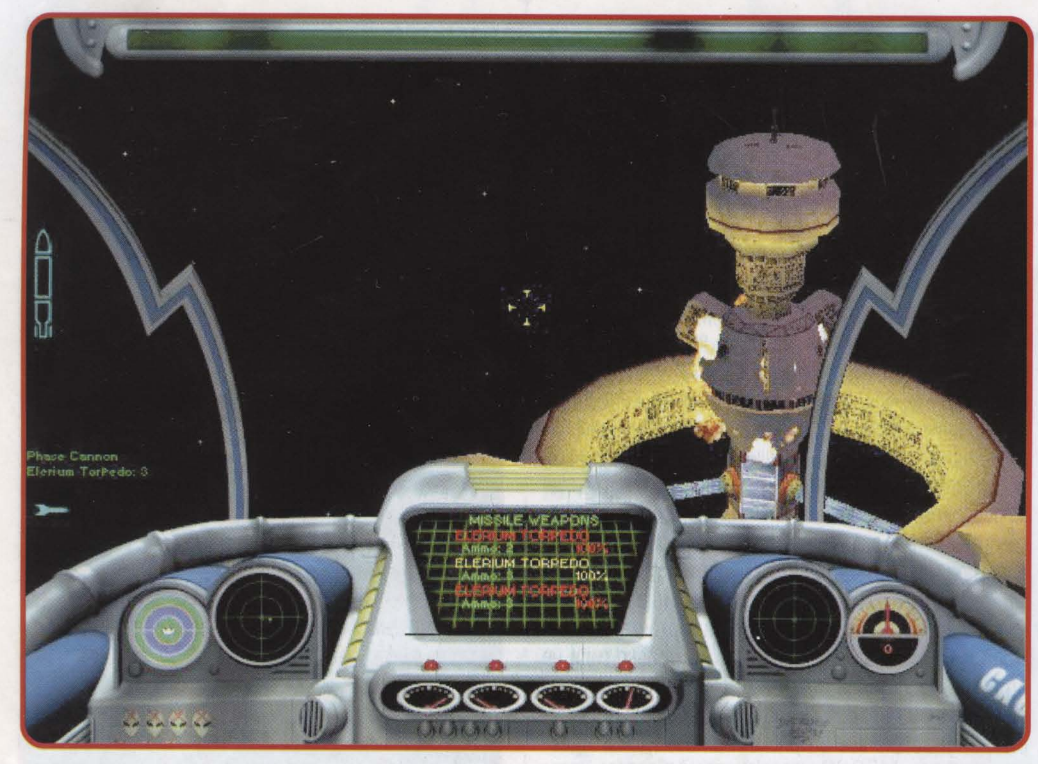
По крупицам человечество собирает информацию о Враге. Обломки летательных аппаратов, мертвые или живые пилоты Чужих, захваченные целиком тарелки или содержимое грузовых контейнеров, все-все-все попадает прямиком в научные центры дружественных нам корпораций. От ученых в новой игре избавились довольно тупым образом: изобретения совершаются мо-



Пока вы бороздите просторы космоса, модемы станции неустанно "скачивают" для вас файлы с новыми изобретениями.

Даже самую большую космическую станцию при желании можно сбить из простейшего лазера. Несолидно как-то.







Каждый пилот имеет свои параметры — рекомендуем сразу избавляться от неудачников. Фотографии персонала — не иначе как сами разработчики...

ментально, но отчеты занимают так много памяти, что перекачка их по сверхскоростным каналам связи занимает недели и месяцы. Конечно, на базе можно построить еще пару "модемов", и скорость возрастет. Возмутительный факт — на дворе третье тысячелетие, а "ре-гета" нет! Прервав скачивание файла на середине, вам придется начинать сначала...

Стройка

Подобно станции "Мир", База готова отрастить новые модули. Здесь вы найдете все, к чему привыкли с детства, — ангары для истребителей, склады, жилые отсеки, учебные центры и системы охраны. Все необходимое заказывается на соседних освоенных планетах и прилетает с ближайшим грузовым рейсом. Кстати, грузовой караван вполне может попасть в руки пиратов или Чужих, и все ваши дорогостоящие игрушки пропадут.

Мощности радара явно не хватает, чтобы контролировать ситуацию, и очень часто ваши истребители будут терять преследуемых с экранов радаров и возвращаться домой ни с чем. Желание построить новую базу приходит почти сразу, однако финансовые возможности значительно уступают потребностям — "копить" на новую станцию придется долго.

Пилоты и птицы

Пилоты, как им и полагается в X-COM, имеют кучу параметров, но их архиважность лично у меня вызывает сомнения. Конечно, меткость или умение управлять кораблем стоит учитывать при выборе нового члена команды, но такого нежного отношения к бойцам, как в прежних играх, уже не будет — какая, в принципе, разница, кто за рулем?

Оснащение кораблей — гораздо более важная деталь. Каждый тип истребителя имеет некоторое количество пилонов для вооружения. В первые "годы" игрового времени вариантов будет немного, однако затем проблема выбора встанет во весь рост. Компьютер, броня, двигатели и силовые щиты — со временем и здесь появятся варианты. Очень скоро вам придется менять навеску истребителей перед каждой миссией: для атак на базы подходят медлительные, но мощные фотонные торпеды, а для борьбы с кучей мелких истребителей — что-нибудь побыстрее.

Когда приходит время покидать ангары, игрок находится в состоянии полной эйфории. Перед ним — игра его мечты, X-COM 4, ни дать ни взять. Выбрав один из истребителей (если вы плохой летчик, возьмите машину с самым слабым пилотом, дайте мастерам показать себя), пройдя сеанс гипноза во время ожидания загрузки миссии, мы попадаем в...

Пожалуй, это самая грустная часть моего повествования. Чтобы помочь вам преодолеть первый шок, излагаю терапевтический текст "Первая помощь".

Советы терапевта

Первый раз выйдя в открытый космос, вы, скорее всего, почувствуете головокружение и неотвратимые приступы тошноты. Прием 3Dfx внутрь компьютера не поможет. Постарайтесь не концентрироваться на этих неприятных ощущениях, думайте лучше о чем-нибудь отвлеченно-светлом. Несмотря на то что разработчики весьма скупо используют возможности 3D-акселератора, планеты и их спутники изображаются плоскими блинами, а к космическим станциям близко лучше не подлетать — во избежание культурного шока: космос есть космос, и порой отдельные фрагменты складываются в произведение искусства, достойное браша Айвазовского будущего.

Следующее, что обнаружит больной, справившись с дурнотой, — то, что его утлый, если можно так выразиться, челн совершенно не слушается руля. Красные точечки на радаре никак не хотят попадать в перекрестие прицела, а появившись, через мгновение уже уносятся прочь. Первый десяток боевых вылетов я просто валял дурака — ожидая, пока мои напарники расправятся с шебутными тарелками сектоидов. При мысли о том, что так придется провести всю игру, становилось нестерпимо скучно.

Однако постепенно мой истребитель из зрителя превратился в бодрого участника, и играть стало веселее. Вместо того чтобы стирать игру сразу, прислушайтесь к рекомендациям активно практикующего врача. Во-первых, не пытайтесь играть с клавиатуры — это окончательно разрушит вашу нервную систему. Хорошая мышь и чистый коврик — путь к успеху, а если у вас есть джойстик — победа уже в кармане.

Во-вторых, выйдя в открытый космос, сразу же нажмите на педаль тормоза — бесполезно носиться за врагом на скорости 200 (чего-то там в секунду). Удивительно, но самых лучших результатов достигаешь во время полета "задом-наперед", на отрицательных скоростях порядка 30-60.

Третье: даже простенькие ракеты, которыми оборудованы истребители в начале игры, самонаводящиеся. Чтобы ракета поймала цель, надо достаточно долгое время держать тарелку в перекрестии прицела. Это не так сложно, если вы снизили скорость. Четвертое: лазерное оружие не требует от вас меткости Вильгельма Телля — гасите им гадов, пока ракета "наводится". И последнее: разумно используйте своих товарищей по коман-

Вы буквально породнитесь с этим экраном, если начнете играть серьезно. Жаль, но ориентироваться по звездной карте при помощи этого мастодонта очень неудобно.







де. Не стоит всем скопом набрасываться на один жалкий истребитель Чужих, пусть ребята поработают с остальными.

Разбор полетов

Итак, происходящее внутри миссий Interceptor не имеет ровно ничего общего со стратегической игрой. Эти незамысловатые аркадные перестрелки в открытом космосе надоели бы вам уже через пару часов, если бы не одна вещь: сражения являются частью большой игры, большого Дела. Вооружение на истребителях постепенно модернизируется. В игру вступают новые двигатели и броня, всякие хитрые приборы, а значит — меняется тактика ведения боевых действий. Характер миссий также трансформируется — мелкие стычки на границе сменяются большими битвами за аванпосты корпораций, атаками на караваны Чужих. Сюжет разворачивается все дальше и дальше, и игра постепенно засасывает нас внутрь: вопрос "интересно, а что будет дальше?" заставляет проходить сотни однотипных миссий.

"Перехватчик" напоминает мне незабвенный хит моего детства Street Rod. Смысл той игры заключался в следующем: читая местную "Из рук в руки", мы собирали себе крутой драгстер, а потом гоняли на деньги с такими же пижонами. То, что мы сейчас называем "графическим движком", там практически отсутствовало, однако от игры было невозможно оторваться, и мы терпели убогие гонки ради возможности купить на заработанные деньги новый форсированный движок V12 или "Шевроле" 64 года в хорошем состоянии. Так и здесь: миссии воспринимаются как неизбежность, и игрок бьет инопланетян сотнями ради великой цели — узнать, что его ждет за следующим пролетом сюжетной лестницы.

И в конце

То, что поначалу воспринимается как "нищий дизайн", на самом деле является глубокой стилизацией. Радар в виде осциллографа, латунные ручки, микрофоны 50-х годов — все это имеет право на существование. Самая, пожалуй, сильная часть игры — звуковая дорожка. Загадочный ambient в стиле Vangelis прекрасно вписывается в атмосферу игры, как и масса "бессмысленных" звуков, сопровождающих каждое наше действие. Временами у меня возникало четкое ощущение, что я нахожусь внутри "Бегущего по лезвию", лучшего фильма в стиле киберпанк после "Электроника".

Вопрос о причислении "Интерсептора" к лику святых считался бы решенным, если бы не... сама игра. Я готов поверить в жизнеспособность летного симулятора "на тему", однако графический engine для такой игрушки надо выбирать более осмотрительно. Оправдать происходящее на экране сейчас можно только скромными системными требованиями. Это здорово, ребята, но не такой же ценой! Отрежьте от игры этот уродливый нарост и приклейте что-нибудь из области Descent: Freespace — шедевр в области симуляторов (но не стратегий!) готов. А так... Мне кажется, что все это зря.



Ближе к концу игры у нас появляется по-настоящему сильное оружие.



X-COM: Interceptor

Chapell Hill Studio
MicroProse

Резюме

Игру стоит купить хотя бы ради звуковой дорожки. Для многих же она так и останется "звуковой дорожкой" — битвы в "космосе образца 90-го года" понравятся далеко не всем.

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT**
Процессор	**Pentium 100**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA** 1 Мбайт

Графика	60%
Звук	97%
Сюжет	95%

Дополнительная информация

• Рекомендуется 3Dfx

Интересность

74%

Microsoft

Microsoft

Contact names:

Genevieve Ostergard, Adam Kahn

Atomic Games	www.atomic.com
DreamWorks Interactive	www.dreamworksgames.com
Ensemble Studios	www.ensemblestudios.com
Rainbow Studios	www.rainbo.com
Turbine Entertainment Software	www.turbinegames.com

www.microsoft.com/games

One Microsoft Way
Redmond, WA 98052
tel: 425-936-8597, fax: 425-936-7329

НОВОСТИ

Age of Empires 2 : The Age of Kings

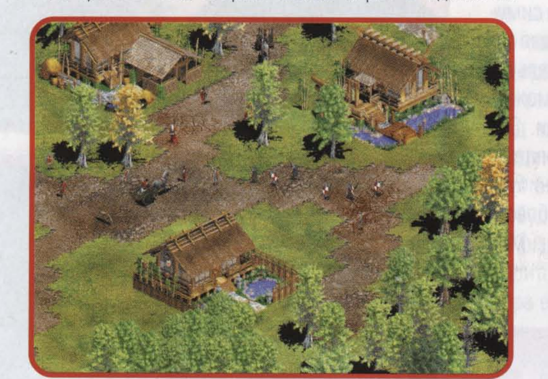
Планируемый выход игры: весна 1999 г.

После "Века империй", по мнению Microsoft и Ensemble Studios, начинается "Век королей". Игроки не возражают: продолжение полюбившейся стратегии в реальном времени хотят увидеть все. AoE попали в точку, утолив тягу народа к природе, спокойным зеленым тонам и WarCraft. Любящие родители покупали "Век империй" своим чадам и играли вместе с ними до первых петухов. Мощное дерево наук, изумительная анимация и маркетинговая машина Microsoft доконочили дело — игра до сих пор не вылезает из всяких рейтингов популярности.

Потеряв после завершения проекта одного из двух главных дизайнеров, которому, очевидно, стены "Студии" стали творчески тесны, Ensemble Studios вовсю ведет работы над второй частью игры. В одном из недавних .EXE-номеров мы посвятили Age of Empires 2 довольно обширный текст, содержание которого является актуальным и по сей день, правда, за одним исключением — сроки выхода "Империй" отложены до весны следующего года. Почему?

По одной из версий, разработчики все-таки не смогли пока найти удачное решение проблемы масштабов. Если вы обратите внимание на картинки, юниты теперь значительно меньше деревьев и домов, а значит, их очень легко потерять в лесу или за стеной здания. Очевидно, проблема будет решаться введением прозрачности, и это, помимо всего прочего, потребует более серьезных системных ресурсов.

Картинки из будущей игры выглядят очень мило, а анимация юнитов, как всегда, на высоте. У Ensemble очень сильная команда художников: их avi'шник со стреляющей катапультой можно смело признать произведением искусства. Впрочем, не исключено, что, если каждый персонаж игры будет двигаться так четко и правильно, мы будем все время проигрывать, заглядываясь на окружающие красоты...







Самые серьезные изменения внутри игры — это, пожалуй, поле зрения юнитов, которые теперь не видят, что у них делается за спиной, и новые возможности управления отрядами. Кроме того, значительно расширится экономическая и научная части "Империй". Победы можно будет добиться бескровным экономическим путем, превратив C&C-клон в экономический симулятор, и это не просто рекламный трюк.

Однако обсуждать достоинства второй части сейчас вряд ли имеет смысл: игра выйдет практически через год, и кто знает, насколько поднимется планка к тому времени. Утешение безутешным — где-то в районе осени Microsoft выпустит add-on к Age of Empires, скосив с вас дополнительную порцию "капусты".

Asheron's Call

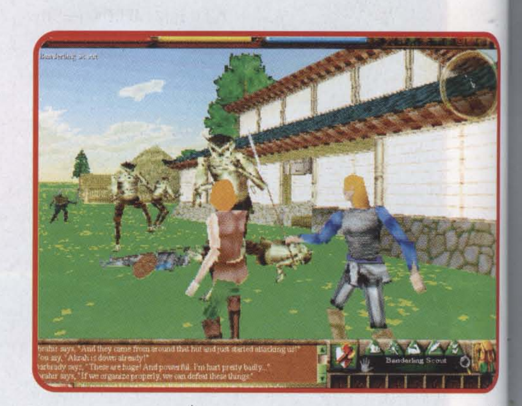
Планируемый выход игры: начало 1999 г.

Напомним всем изменившимся в лице: Asheron's Call разрабатывается фирмой Turbine Entertainment Software, a Microsoft является лишь издателем игры, представлявшим проект на E3. Тем не менее господство изготовителя "Окон" неоспоримо. Чего стоит хотя бы факт, что игра будет использовать Microsoft Internet Gaming Zone — ту самую, которая просила поставить Internet Explorer для входа на ее страничку.



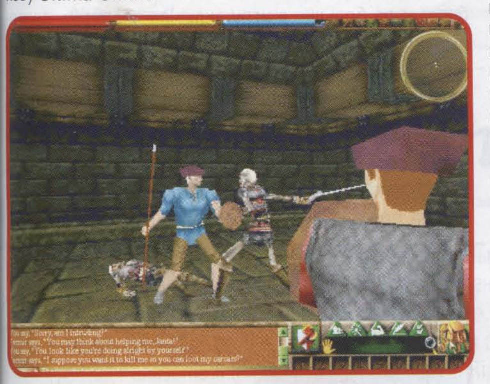
Asheron's Call является чисто онлайновым продуктом, задуманным как UO-killer. Убедившись, что онлайновая игра может быть доходной, Microsoft, учтя ошибки Origin, взялась за свое собственное детище.

Внесенные в концепцию UO изменения весьма существенны. Вид от третьего лица и полностью настраиваемая игроком камера дают гораздо большее ощущение пребывания в виртуальном пространстве, а отсутствие "зеркальных" серверов означает, что все игроки будут находиться в одном и том же мире. Благодаря "размазыванию" мира по нескольким серверам, Asheron's Call сможет легко вместить требуемое количество пользователей.



На данный момент Asheron's Call вообще не использует 3D-акселераторы (!). И это несмотря на тот факт, что мир полностью трехмерен: красивые горные ландшафты и полигональные монстры прилагаются. Поддержка ускорителей планируется, но как-то слишком робко. Опыт показывает — обещания разработчиков выпустить патч уже после релиза игры редко выполняются.

Избегая патентованных AD&D-рас, Asheron's Call предлагает собственную вселенную. Все расы в игре человеческие, они обладают характерными лицами и, что более важно, разными стартовыми умениями. Видимо, это и будет решающим фактором при генерации персонажа. Каждый герой может овладеть абсолютно любым skill'ом в игре, но набор изначальных ремесел во многом повлияет на схему развития "альтер-эго". По заявлениям самих авторов игры, ремесла Asheron's Call в основном являются боевыми. Игра имеет куда более авантюрную тематику, нежели до боли "реалистичная" (когда дело доходит до заработков) Ultima Online.



Microsoft сделала широкий жест и, кроме средневековых рас, заодно прихватила феодальные порядки. Так, практически единственным эффективным способом накопления experience-очков для развитых персонажей станет содержание и использование вассалов. Любой игрок (особенно молодой и неопытный) сможет присягнуть на верность другому обитателю Asheron's Call. Господин обеспечивает вассалов денежным содержанием или необходимой защитой, информацией — выбор ваш. С другой стороны, experience-очки, набираемые "подчиненными", получает и их "хозяин". Интересная идея. Тем более что присягать на верность можно лишь одному человеку, а контракт можно расторгнуть в любой момент. Так что опытному игроку приходится вежливо, почти нежно обращаться с желторотыми новичками. Альтруисты, предприимчивые дельцы и просто добрые самаритяне гарантированно получат высокие титулы и отличную репутацию. Великолепная возможность стать королем!



Проблема PK решена весьма просто. Каждый игрок начинает свою жизнь в Asheron's Call, не располагая возможностью убивать других или быть убитым. Любители острых ощущений должны выполнить определенный квест. А именно найти магический кристалл и произвести некоторые манипуляции с собственной душой (как высокопарно!). После этого они могут нападать, грабить и умирать от руки собрата. Кстати, после смерти у игрока исчезает один произвольно взятый предмет.

Что касается сражений, то здесь наши "турбинисты" постарались на славу. Вы получите возможность наносить точечные удары, варьировать силу и скорость удара. Уникальная магическая система изменяет силу заклинания в зависимости от того, как часто используется этот конкретный spell. Очевидно, что в таких условиях найти единственный, самый эффективный spell будет ох как нелегко.

Демонстрационная версия игры ожидается к Рождеству-98, а полная появится в начале 1999 года. Да, сроки выпуска игра слегка сдвигаются, и осень сменяется зимой...

Close Combat 3

Планируемый выход игры: январь 1999 г.

Второй CC был очень и очень неплох. Уже тогда его создатели в интервью нашему журналу упомянули о разработке третьей части, действие которой будет происходить на Восточном фронте.

Как выяснилось, миссии CC3 будут охватывать всю последовательность событий — с вторжения 1941 года до штурма Берлина в 1945-м. Таким образом, в случае удачи ваше подразделение пройдет через всю войну.

Основные особенности CC3 унаследует от своих предшественников, но получит также много новых возможностей.

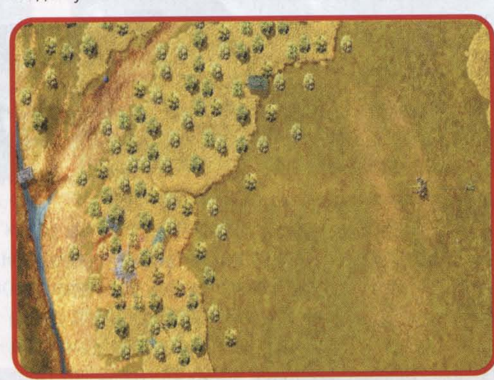


Графика будет улучшена (хотя и раньше было неплохо). Появится трехмерная анимация техники и усовершенствованные алгоритмы изображения трехмерного ландшафта. В игре будут участвовать более 400 различных типов юнитов — примерно 100 из них будут боевыми машинами. Дальнейшее развитие получит и Battlemaker: с его помощью можно будет создавать мини-кампании, состоящие из последовательности боев. Ваши бойцы также обретут ряд дополнительных возможностей — например, они смогут использовать трофейное оружие, включая танки.

Создатели утверждают, что играть станет проще — интерфейс будет коренным образом переработан и появится контекстный help.

Режим multiplayer в Сети будет осуществляться с помощью Microsoft Internet Gaming Zone. Кроме того, можно будет играть через LAN или просто по модему.





Microsoft Combat Flight Simulator

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Чуткий .EXE уже выражал оптимизм по поводу того, что Microsoft решил вооружить MSFS (см. #5 за этот год). На E3 стремления Microsoft получили подтверждение.

Изначально MSCFS будет содержать в себе всего восемь американских, английских и немецких самолетов. Но это больше, чем кажется.

Самым главным качеством MSCFS является, безусловно, не поддержка force-feedback и даже не взаимодействие с Microsoft Internet Gaming Zone, а вещь, которая называется по-английски "expandability". Речь идет не только о редактировании самолетов и миссий, но даже о внесении в базу MSCFS новых театров военных действий. Под обычный MSFS созданы уже сотни "машин" и "приключений". Вероятно, та же счастливая судьба ждет и MSCFS.

Прочие сведения. Игра будет содержать в себе две кампании, каждая из которых разделена на три фазы. Детальное изображение Лондона, Парижа и Берлина. Кроме них в игре будут присутствовать еще около тридцати городов, где есть "трехмерные элементы архитектуры".

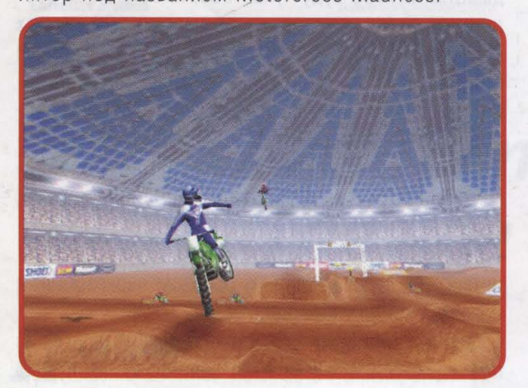
Microsoft Combat Flight Simulator должен выйти осенью этого года.



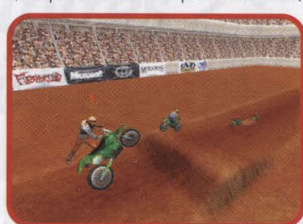
Motorcross Madness

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

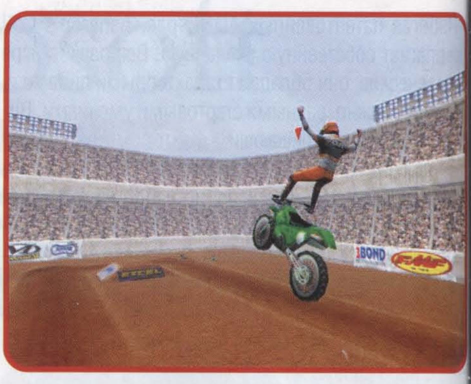
Серия майкрософтовских "безумий" продолжается: готовится к выходу гоночный симулятор под названием Motorcross Madness.



Разработчики (разработкой занимается Rainbow Studios) обещают нам реалистичную физическую модель (каждый мотоцикл имеет уникальные характеристики и множество настроек). На Е3 авторы особенно педалировали тот факт, что геймер будет отдельно управлять мотоциклом и мотоциклистом — например одновременно с рулением перемещать центр тяжести. Игра также моделирует 16 вариантов различных прыжков и других трюков.



Всем этим можно будет заниматься на 30 различных трассах. Но, на самом деле, трасс



будет куда больше: в игру включен редактор, позволяющий создавать собственные трассы — с помощью множества включенных шаблонов.

Графика: присутствие 3D-акселератора обязательно.

Как полагается, не была забыта и поддержка режима multiplayer. Модем, или до восьми гонщиков в LAN, или столько же в Microsoft Internet Gaming Zone.

Игра должна выйти осенью этого года.

Trespasser: Walk on the Wild Side

Планируемый выход игры: 1999 г.

Все помнят страшных, зубастых, когтистых велосирапторов и тиранозавров, весело проводивших время на островке, где их трудолюбиво отклонировал сумасшедший повелитель блошиного цирка Джон Хаммонд? Про то, как они сорвались с цепи (вернее, повалили забор) и что из этого вышло? Проще говоря — помните "Парк юрского периода"?

Так вот, на самом деле ничего сбежавшие с острова людишки им не сделали: динозаврики так себе и обитают в своих уютных тропиках, и более того — весь остров наконец-то достался им, так что их зеленая чешуистая жизнь просто бьет ключом!

И вот на остров, в свой давний кошмар вернулась выброшенная волной на песок динозаврьего царства Энн, главная героиня знаменитого фильма и новой, странненькой и интересной, как породившее ее кино, игры Trespasser: Walk on the Wild Side (DreamWorks Interactive/Microsoft).

Сюжет Trespasser (www.trespasser.com) прост и незатейлив, как и положено трехмерной стрелялке: Энн надо выбраться с острова живой, покрошив в капусту каждую доисторическую тварь, вставшую на ее пути. Но... Поскольку продюсирует игру сам Стивен Спилберг, создавший самый первый в истории динозаврий "Парк", простой "месиловкой" тут не отделаться: игра будет включать очень сильные "адвенчурные" элементы, потребует изрядного внимания к "литературной" основе и даже будет включать некоторые элементы психологизма — а куда без него в общении с динозаврами?!



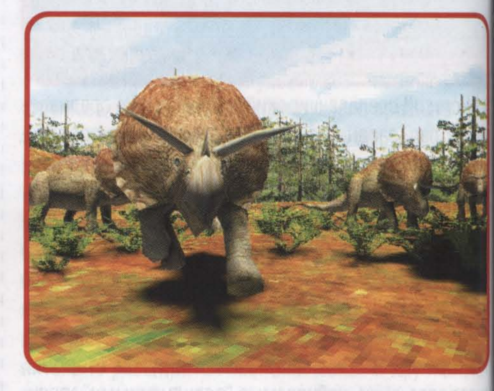


Небезызвестный в московской разработческой среде Дмитрий Захаров, посетивший Е3, где был представлен проект, оказался настолько потрясен тем, какая оригинальная, не похожая на все, что мы, игроманы, видели (а уж мы поиграли на своем веку!), игра получается из набросков к Trespasser'у, что согласился выступить в роли "независимого" эксперта по Trespasser: Walk on the Wild Side, и мы охотно поделимся его весьма интересными наблюдениями с вами:

...В Trespasser особенно поражает степень свободы действий игрока на большой площади, то есть возможности взаимодействия с окружающей средой. Только один маленький пример: на земле стоит большой ящик, на нем — ящик поменьше, на маленьком ящике лежит лист фанеры. Игрок может скинуть этот лист на землю ударом снизу по краю, или просто ударив по маленькому ящику. При этом фанера скользит и только потом падает — совсем как в настоящей жизни! Но это еще не все: с тем же успехом можно схватиться рукой за большой ящик и начать "трясти" основание пирамиды. В результате упадут и фанера, и маленький ящик — тоже "как в жизни", и как пока не бывало в играх. Другой пример: вы поднимаете камень и бросаете его в прудик, при падении, само собой, от него начинают расходиться круги. Они достигают берега и... отражаются — и начинают взаимно гаситься, до полного затихания поверхности воды!



...А если ребята сделают (как обещают) достаточно продвинутый единоличный и коллективный "звериный" AI — мелкие разбегаются, услышав рев большого, или, наоборот, стекаются на его стон, если он ранен, сами большие не боятся никого, и т.д., проработают мимику их "морды лица" — от выражения сытого довольства и полного пофигизма по отношению к игроку до любопытства, страха, агрессии, — черт возьми, как это будет круто! А построение и просчет сложных физических моделей! А динозавры — их модели, текстуры, анимация; их "поведение", реакция на действия игрока!.. Я начинаю всерьез верить, что, если игра успеет выйти в нужный момент, в жанре 3D-игр возникнет новый стандарт!



Жаль, что в нашей стране, скорее всего, не будет ни локализации, ни легальных копий. Microsoft со своими играми в сторону России пока даже не смотрит, что очень печально...

Ну что тут скажешь? И правда, печально — особенно если игра и в самом деле получается такой потрясающей... А она ведь получается: что греха таить, нас она тоже не оставила равнодушными, мы так давно следим за ее судьбой — и пока ход разработки нас не очень разочаровал. Вопрос в одном: насколько художники и разработчики DreamWorks сумеют сбалансировать все эти замечательные качества? Насколько — отточить графику, которая пока, по признанию самого Дмитрия, уступает "новейшим трехмерным" (Half-Life, Unreal...). И самое главное — КОГДА? Игра должна была выйти во втором квартале этого года — и когда ждать ее теперь? DreamWorks обещает... Да ничего она на самом деле не обещает!

Остается ждать и надеяться, что слишком поздно не будет, и игра вызовет ту радость и то восхищение, на которые мы так рассчитываем и которых она (пока), похоже, заслуживает.

Panasonic
Interactive Media

Contact names:

Lou Viveros, General Manager; *John Peterson*, A.G.M. Sales; *Elizabeth Olson*, Manager Public Relations and Marketing; *Mac Senour*, Producer Games; *Makoto Morise*, Producer Education; *Peter Rosenthal*, Producer DVD; *Linda Stackpoole*, Domestic OEM Sales; *Brad Brown*

International contacts:

Brad Brown

Jinx	www.jinx-inc.com
Ripcord Games	www.ripcordgames.com
Take 2 Interactive Software	www.take2europe.com

Panasonic Interactive Media

www.pimcom.com

4701 Patric Henry Drive, Suite 1601
Santa Clara, CA 95054
tel: 408-653-1888, fax: 408-653-1899

НОВОСТИ

Space Bunnies Must Die!

Планируемый выход игры: сентябрь 1998 г.

Вы слышали последнюю новость? Дюк Ньюкем женился на Ларе Крофт! Их новорожденного ребеночка, девочку по имени Эллисон Хакстер, удочерила фирма Jinx, а вывести малютку в люди собирается Panasonic Interactive Media (на пару с Ripcord Games).

На самом деле, девочек было целых две, но одна из близняшек (по имени Джоселин) ничем особенным не выделялась, не считая разве того, что была восходящей звездой кантри-музыки.

Эллисон — другое дело, истинная дочка своих родителей! Официантка в забегаловке для дальнобойщиков на большой дороге в Нью-Мексико, непременная участница местных родео и к тому же отчаянная любительница крепкого словца. Словом, когда музыкальную девочку утащили к себе в нору космические кролики, выручать ее отправилась сестрица Эллисон, и эта "оторва" отлично справилась — кроша по дороге космических монстров из оружия, которому позавидовала бы ее мамочка, и издеваясь над ними так, как не додумался бы даже известный своей любовью к веселым розыгрышам папочка.





Несмотря на крайне несерьезный вид врагов — по большей части гигантских кроликов, — и легкомысленное поведение героини, издатели обещают, что приключения Эллисон в Space Bunnies Must Die! (www.spacebunnies.com) будут выглядеть как настоящая, вполне "серьезная" игра жанра action-shooter — от третьего лица и со всеми модными ныне примочками, вроде управления камерой, широкого выбора оружия и больших возможностей действий героини, которая, кроме уже ставших традиционными бега, прыжков, плавания и лазания по вертикальным поверхностям, сможет по нашему желанию еще и станцевать — ну почти как в "Дюке", только бесплатно.



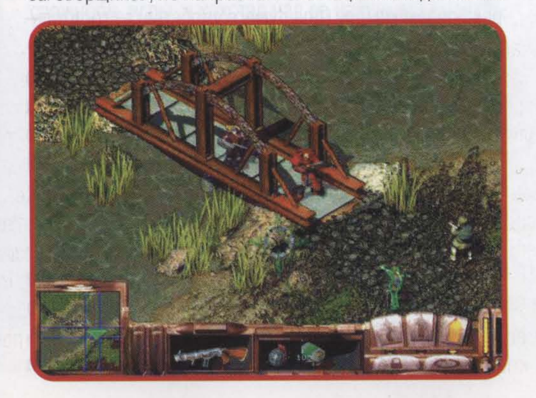


Отстрел космических кроликов Ripcord Games и Panasonic Interactive Media намерены начать в сентябре.

Terra Victus

Планируемый выход игры: зима 1998 г.

Сумасшедший диктатор тщится завоевать Землю, его ищейки прочесывают всю планету в поисках заговорщиков, но напрасно. Революционное движение медленно набирает обороты, партизанская армия становится сильнее, приобретает опыт, знания и однажды — кто знает, голова Максимилиана Фон Хармера, величайшего злодея на Земле, падет к вашим ногам...



Падет, если вы решите поиграть в Terra Victus, новую стратегическую игру от Take 2, и при этом не будете вести себя, как полный кретин. Все начинается, как в... LBA 2 — даже графика похожа. Одинокий, но сообразительный молодой человек бежит от властей и создает подпольную организацию. Некоторые люди приходят в отряд "ради идеи", другим же приходится платить — без их умений и опыта не обойтись на стремительных поворотах партизанской войны.

В игре очень силен элемент RPG: каждый член отряда имеет набор характеристик, которые изменяются с опытом, а персонажей придется вооружать перед каждой миссией. Разработчики обещают 16-битную графику (обратите внимание на картинки — нарисовано очень прилично), хотя персонажи смотрятся как-то слишком по-игрушечному. Честная физика, расчет областей видимости (мы сможем прятаться за деревьями и скалами) — это уже кое-что. Скорее всего, мы увидим нечто из области Jagged Alliance, но насколько интересной окажется игра — пока вопрос.



РЕЦЕНЗИЯ

Господин ПаЖэ

Эта игра, продемонстрированная на E3 уже в окончательном виде, — не для слабых умом и рефлексами. Враги всегда раз в десять страшнее нас, но истинный боец никаданесдаеца, особенно если у него есть в запасе несколько летающих скал...

Stratosphere: Conquest of the Skies

Эту игру мне давать не хотели, боролись до последнего и отказывались верить, что она из нашего с вами раздела, пацаны. А все почему? Злобные стратеги, увидев на экране "construction mode" с классическими шестиугольниками, подобно знаменитому полосатому слону при звуках флейты, мгновенно потеряли волю и вцепились зубами в компакт-диск, крича "а там можно строить и нужно деньги считать!".

Но манера мыслить на уровне генералитета в очередной раз подвела их: я, привычный к битве один на один, выросший на Doom'е и впитавший с молоком матери умение пользоваться супершотганом, спокойно указал им на то, что управляем мы строго одним объектом, причем непосредственно, а сам объект, кстати, весьма неплохо вооружен и самостоятельностью особой не наделен. Ну, разве что пушки можно переключить на автоматический огонь, но лучше об этом забыть сразу и навсегда, ибо, во-первых, они при этом стреляют реже, чем при личном участии игрока, а во-вторых, враг-то перемещается, а они об этом не осведомлены и палят обычно во вчерашний день.

А после успешно отбитой атаки стратегов пришлось бороться еще и с RPG'шниками, уверенными, что возможности наращивать потенциал, развивать разные аспекты собственной персоны и накапливать опыт при умелом убийстве врагов — неотъемлемые составные части "их жанра". Но я смело ответил им, что, в отличие даже от Diablo, балансировавшего на грани между RPG и action, в Stratosphere не обойтись тупым мышекликаньем в дверном проеме, придется и собственное движение планировать (жаль, стрейфов нет), и стрельбу продумывать. Хорошо еще, дамы не сочли это дело квестом (чисто формально там есть и этот аспект), а то я бы не устоял.



Ой, что это?

Итак, не надо думать, что битва с друзьями-соратниками подорвала мое душевное здоровье, я все еще немного в здравом уме, но что тут поделаешь — мы будем летать на островах.

Боевая единица — остров, каменный такой, солидный... В избытке наделенный массой, а значит — инерцией, каковая, хотя и замедляет разгон, отлично работает в нашу пользу при таранах. А их будет немало, ибо у врагов средство передвижения точно такое же, летающие острова. В воздухе они висят сами по себе, ибо камень, из которого состоят, летучий от природы. А вот двигать эту махину придется лично. Не бойтесь — вручную толкать не заставят, дадут реактивные двигатели, коим понадобится энергия, каковую, в свою очередь, придется добывать.

Для оной добычи (собственно, по всем канонам то ли стратегии, то ли RPG, то ли авиасимулятора) положена куча разных видов генераторов. Причудливое смешение техники и магии приводит порой к полным курьезам — к невозмутимому соседству ветряной мельницы, тьфу, электростанции, и ядерного реактора, а рядышком можно поставить неплохую мечеть, каковая, в роли представителя техномагии, будет увеличивать, к примеру, силу притяжения (об этом — чуть ниже) или дальность действия оружия.

Приятная, скажу вам, штука — самому сконструировать своего "бойца", а потом отправиться на охоту за сокровищами. Кстати, сокровища действительно есть: в горах попадаются залежи того самого летучего камня, обладающие удивительно приятным свойством — притягиваться к пролетающим неподалеку островам. То же самое справедливо и по отношению к обломкам, на которые разлетаются убитые враги. Просто и удобно: убил, подождал немного — и уже на несколько тонн камня богаче. Ну, точнее, не обязательно камня — летательный минерал бывает в виде самородков, руды и кристаллов.

Как это делается

Итак, начнем с самого начала — как всем этим делом управлять. Да запросто: камера, зависшая чуть сзади острова (кстати, единственная, на мой взгляд, игрушка в стиле action, где такая камера довольно удобна), показывает, что происходит вокруг, виден сам остров, которым можно управлять "стрелками" (разгоняться, тормозить, поворачивать), и хитрое устройство для прицеливания. Вокруг станции показаны сектора обстрела (точнее, те места, куда может попасть каждая пушка, которую мы поставили при сборке), и когда враг залетает в такую область, можно (и нужно) кликнуть на него мышью, что будет означать "стреляй сюда" для каждого оружия, которое на это способно. Просто и удобно, отличное аналоговое управление, вполне позволяющее стрелять с упреждением, вести огонь по нескольким врагам одновременно и делать прочие хитрые штучки.

А вот дальше начинаются вещи, к которым нужно будет привыкать, ибо они пришли из других жанров. Начнем с того, что "здоровье" острова — вещь, требующая неусыпного контроля. Справа есть немалых размеров панель, где перечислено все то, на что удалось наскрести деньжат. И для каждой пушки, генератора, двигателя и прочих радостей демонстрируются здоровье и энергия. Все это надо отслеживать и при необходимости восстанавливать (чувствуешь себя как в каком-нибудь Command & Conquer).

Законченный образец суперкрепости — на ней есть все, что нужно для безбедного существования.



Типичная миссия: проводить танкеры и убить все остальное.

И, разумеется, налицо RPG'шная часть: когда деньжата появляются в достаточных количествах (вернее, даже не деньжата, а те же самые камешки, универсальный эквивалент успеха в жизни), можно и нужно построить себе остров покруче. Самое забавное и приятное, что делается это прямо на лету, просто переключаем камеру (для пущего удобства) в строительный режим (она висит прямо над островом и направлена строго вниз) и выбираем из списка доступного оборудования все что надо, а потом указываем, куда это поставить. Классический стратегический способ (поверхность состоит из шестиугольников, а каждый объект занимает несколько соседних) прост и удобен, ибо проверен временем.

А уж что там можно понастроить — это надо видеть, чтобы оценить как следует. Тут и примитивные (зато жутко эффективные) шипы, которыми классно таранить, много видов пушек (лучевых, катапульт, традиционных огнестрельных, выбрасывающих мины и


Этому маленькому нахалу уже ничего не светит, он попался в мой прицел.


Зона поражения несколько неудачная, но два мощных auger'а решат все проблемы.

других), генераторы энергии, разнообразные техномагические приспособления, короче, полный джентльменский набор.

Скромно, но со вкусом сделанный интерфейс (левая кнопка мыши — поставить модуль, правая — повернуть его), повсюду стандартные элементы управления Windows (списки, деревья), короче, все именно так, как должно быть.

Полигоны

Да, о них надо поговорить, ибо требования к аппаратуре у этой игрушки явно завышены. Откровенно скажу: уровень графики средний, ничем на общем фоне не выделяющийся. Да, симпатично, да, отвращения не вызывает, но основной кайф все-таки именно от интересной игры — такая графика уже встречалась десятки раз. Спрайтовые взрывы простенького вида, некрупные объекты, абстрактный гористый пейзаж без особой детализации.

И потому системные требования (минимум — Pentium 133, и этот минимум действительно реален: даже если отключить вообще все, до чего можно дотянуться, игра на Pentium 100 без ускорителя превращается в слайд-шоу) вызывают законное недоумение. Похоже, программисты малость увлеклись "идейными" проблемами совмещения жанров и времени на оптимизацию у них не осталось. Но, впрочем, как и в большинстве современных игр, наличие ускорителя значительно облегчает жизнь и решает практически все проблемы.

Кстати, советую обратить внимание на маленькую хитрость. В настройках игры можно выбрать для отображения "Primary 3D" и "Secondary 3D". Тонкость здесь в том, что Primary 3D — это попытка использовать возможности трехмерного ускорителя на основной видеоплате. Владельцы плат на чипсете от фирмы 3Dfx (каковых большинство) должны выбрать Secondary 3D — и все будет как надо.

Советы бывалого

В конце концов даром, что ли, я провел столько времени, в пыль разбивая каменные глыбы на каторге? Умение пригодилось: несмотря на весьма суровую сложность игры, я хохотал над ее наивными создателями, разнося в щепки компьютерных врагов.

Итак, ликбез. Кратенький, как история партии, но от этого не менее полезный. Во-первых, не паникуйте, все не так сложно, как кажется: авторы игры просто пытаются научить вас думать. Понимаю, думать никому еще не нравилось, но что уж тут поделаешь?..

Первая тренировочная миссия. Разбиваетесь? Правильно. А почему? Ветер дует. Как спастись? Либо не стучаться о скалы, либо уцелеть при столкновении. Второе проще. Настройте побольше земли и аккуратненько затормозите, насколько хватит мощности мотора. Лично мне легко хватило — землю разрушило, до модулей не дошло. Победа.

Вторая тренировочная миссия. Долететь, расстрелять (кнопка "H" переключает наведение — на другие острова или на землю), улететь. Аж скучно. Не надо только под Arc Projector лезть — он, хоть и неподвижен, но бьется очень больно.

Третья тренировочная. Первые серьезные сложности — drone явно крут. Правильный подход: как и советуют добрые дяди с прилетевшей крепости, спокойненько подкрасться к нему точно сзади (он туда практически не стреляет) и вынести его моторы. Кстати, при точном наведении мышью на модули противника они выделяются в дереве на панели справа, что сильно облегчает наводку.

Потом можно выносить что угодно, главное — не забывать отлетать от этого чучела подальше и залечивать раны (комбинация кнопок Ctrl+A выделяет все модули, кликанье на красный крест запускает лечение), хоть это и долго, и скучно. Советую по-прежнему заходить сзади, но это не так принципиально.

Первая настоящая миссия. Вынести окопавшихся врагов. Да-а... Ощущение, что ОН уже пришел и эту головоломку не решить уже никогда. Да что вы все пугаетесь? Конечно, если попасть под огонь любой из вражеских батарей — завещание можно уже не писать, все равно не успеете отправить. Но кто вас просит лезть на рожон? Разделять и властвовать — это завсегда, это по-нашему.

Итак, первым делом строим себе катапульты, и побольше. Классное оружие, первое время все остальное не котируется (правда, одна, и только одна, пушка для победы в этой миссии почти необходима). Добавляем второй (а если получится — и третий) тяговый двигатель, и в бой! Аккуратно делаем полукруг, вынося в его дальней точке ближайшую наземную батарею. Это легко. Отползаем, лечимся, если пострадали.

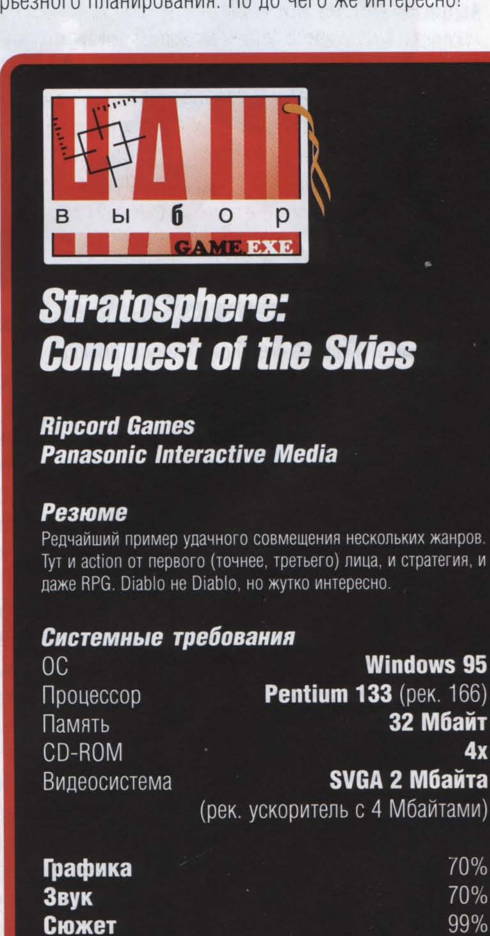
Дальше — ключевой момент. Пролетаем над второй наземной, выносим ее и заворачиваем в щель справа. Трудно, очень трудно, но нужно сохранить хоть одну пушку и чуток энергии, чтобы проползти еще малость. Собственно, после заползания в щель мы оказываемся точно в тылу у задней батареи, самой мощной. Ее обороняет мерзкий луч, моментально уничтожающий все, до чего дотянется. Можно забить его мощью катапульт, но зачем? Проще аккуратненько подползти на предельное для пушки расстояние и снять его по-снайперски, ибо он стреляет чуть-чуть ближе, чем пушка... Разносим батарею, собираем кучу камня и восстанавливаем разрушенное.

После этого нагло, из-за спины, выползаем к ближайшей (та, что сейчас от нас слева) цитадели и сносим ее, не задумываясь ни о чем. Осталось проделать то же с правой — и можно смело телепортироваться домой.

Вторая настоящая миссия выглядит вообще непроходимой. Не дайте себя обмануть — она очень простая. Ну, если умеючи, конечно. Да, вылетаем мы вдвоем с напарничком, у него "настоящая" крепость, а у нас — издевательство на палочке. Денег нет, модулей нет, ничего нет. Расслабьтесь и поймите, что вы круче всех. Напарничек при первой же стычке обнаружит, что уже почти труп, но будет отстреливаться до самой смерти, хотя и безуспешно. А грязная, зато прибыльная, работа по уничтожению сначала бомбардировщика, а потом и боевых крепостей (жуткие, кстати, штуковины — сплошные шипы и пушки) ляжет на наш с вами махонький и слабенький островок.

Итак, строим от двух до трех моторов, а на все остальные деньги — катапульт, штук восемь должно легко получиться. Рекомендую направить их все либо влево, либо вправо, можно с уклоном вперед. Выглядит нетрадиционно, но сильно помогает в битве. Смело на полной скорости подлетаем к Большому-И-Страшному-Бомбардировщику, притормаживаем и залпа за три-четыре разносим его на мелкую гальку. После чего повторяем то же самое с каждым истребителем. Легко и ненавязчиво. Лучше начать с тех, что заняты напарником — он у нас ценный, если помрет, придется все начинать заново.

И так далее, собственно. На каждую хитрую... Ну, вы эту поговорку лучше меня знаете. Игра, хоть и выглядела в демо-версии чистой стрелялкой, оказалась неожиданно умной и потребовала довольно серьезного планирования. Но до чего же интересно!



Stratosphere: Conquest of the Skies

Ripcord Games
Panasonic Interactive Media

Резюме

Редчайший пример удачного совмещения нескольких жанров. Тут и action от первого (точнее, третьего) лица, и стратегия, и даже RPG. Diablo не Diablo, но жутко интересно.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (рек. 166)
Память	**32 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA 2 Мбайта** (рек. ускоритель с 4 Мбайтами)

Графика	70%
Звук	70%
Сюжет	99%

Интересность

91 %



Rage Software

Contact names:
Paul Finnegan, Group Managing Director; *Trevor Williams,* Deputy Managing Director; *Peter Desmier,* Financial Director; *Colin Stokes,* Operations Director; *Ian Richardson,* Sales Director; *Neil Critchlow,* Head of Marketing; *John Heap,* Head of Development; *Andy Williams,* Head of Development

International contacts:
Ian Richardson; Colin Stokes

www.rage.co.uk

1 Dacre Street, Bootle
Liverpool, L20 8DN England
tel: 44(0)151-933-2688, 44(0)151-933-2451

НОВОСТИ

Expendable

Планируемый выход игры: 4-й квартал 1998 г.

Продолжая тему борьбы с инопланетными захватчиками, начатую в великолепной Incoming, Rage Software, выступающая на этот раз и как разработчик, и как издатель, дала жизнь новому проекту под названием Expendable. Сменился вид (теперь действие идет от третьего лица), появились другие действующие лица (под нашим командованием бравый десантник), но суть осталась прежней: есть "чужие" формы жизни, а раз "чужие" — значит, "плохие", следовательно, к ногтю! Идея стара, как компьютеры, но и то, и другое до сих пор с успехом применяется.

Безусловно, игра опять блеснет и хваленным Rage'вским 3D-"движком", и новой системой освещения, и потрясающими эффектами, и системой "объемного звука", и еще много чем. Разработчики ударным трудом намерены наклепать Эверест уровней и разделить их на несколько эпизодов. Обещана также большая куча разнообразного оружия: напалм, огнеметы, лазерные пушки, гранаты и многое другое. Говорят, для того чтобы пройти всю игру, потребуется порядка пятидесяти часов реального времени... Что ж, сей факт мы, несомненно, проверим, но



не ранее четвертого квартала этого года — именно тогда игра должна появиться в продаже.

Hostile Waters

Планируемый выход игры: начало 1999 г.



У стенда Rage Software на E3 постоянно дежурила машина местной "скорой помощи" из службы спасения 911. Журналистов, упавших в обморок при первых кадрах демонстрации возможностей нового графического "движка" Rage Software, выносили пачками. Однако на бледных лицах изрядно "напрезентовавшихся" работников пера были написаны не усталость и отвращение, о нет! — Их выносили умиротворенными и почти счастливыми, выносили людей, которые долго-долго что-то искали и вдруг нашли.

Речь идет о новом action/strategy-проекте от Rage, проходящем под названием Hostile Waters. Каждый желающий может сейчас повторить эксперимент на себе, запустив скачанную из Интернета "неиграбельную" демо-версию. Хотя нет, не каждый. Если вы не уверены в наличие 3D-акселератора внутри вашего компьютера, игру лучше не запускать — во избежание. Владельцам поросших мхом процессоров типа P166 также не стоит рассчитывать на слишком многое: под 3Dfx игра работает, но движется медленно, как во сне. Впрочем, это даже хорошо — мы успеваем как следует разглядеть все красоты.

Происходящее в Hostile Waters если и проигрывает слегка Incoming (предыдущему проекту компании) в буйстве красок и обилии спецэффектов, то берет свое в реалистичности изображения и правильном масштабе. "Все выглядит так, как должно выглядеть на самом деле" — именно эта мысль не покидает во время демонстрации ролика. Полигональный рельеф "рельефен" ровно настолько, насколько это принято у холмов и гор; танки и ракетницы гораздо ниже деревьев, и теряются на огромных пространствах острова; реактивные истребители летят, как им и полагается, чудовищно быстро даже на бреющем, оставляя за собой роскошный инверсный след; океанский прибой повторяет изгибы береговой линии, а заходящее солнце окрашивает немногочисленные облака в правильный цвет. Чтобы попасть в этот мир на правах активного участника, вам потребуется сумма, примерно сопоставимая с затратами на недельный отпуск на океанском побережье, однако скажите: на каком курорте вам дадут поплавать на собственном авианосце?

А в Hostile Waters "мы" — единоличный владелец плавучего монстра. На протяжении пары десятков миссий мы дрейфуем от острова к острову и последовательно уничтожаем на нем все живое. Хотя нет, не правда — цели миссий могут быть и более сложными: тайком пробраться на базу врага, или уничтожить ключевые объекты на хорошо охраняемом острове, или захватить ценный ресурс, или предотвратить атаку на авианосец. Безопасность водоплавающего аэродрома важна особенно, так как в игре он является и нашей базой, и заводом по производству новых юнитов, и ремонтным цехом, и складом ресурсов.

Игрок влияет на ситуацию на двух уровнях — лично управляя выбранным объектом или раздавая приказы всем и каждому. Основной вид — чуть позади выбранного юнита — можно изменять в очень широких пределах, то удаляя камеру в заоблачную высь, то приближая ее чуть ли не в упор. Камера имеет "мозги" и иногда сама поворачивается в нужном направлении, показывая перегруженному адреналином игроку врага, который по нему стреляет.

В недрах нашего авианосца хранится около 12 типов различной техники — вертолеты, истребители, амфибии, ракетные установки. Транспортные вертолеты едва успевают буксировать наземную технику с



палубы на берег, где уже вовсю идет осада вражеского форта. Ракетницы ведут усиленный артобстрел территории, истребители наворачивают круги, подавляя береговую охрану, а тем временем ударная группа прорывается к воротам крепости...

"Дема" смотрится как боевик, однако не совсем понятно пока, какое место на этом празднике жизни разработчики присмотрели нам — непосредственного участника или мудрого командира? Об интерфейсе управления пока ни слова, насколько развита экономическая часть игры — тоже. Все что у нас есть — картинка, и она действительно потрясает воображение.





Red Orb Entertainment

Contact names:

Louis Ewens, Director and Guru; *Adrian Price*, PR Co-ordinator; *Marcela Evans*, Artist and Graphic Designer; *Aaron Miller* Programmer
Kate Hedstrom, Public Relations; *Bill Linn*, Public Relations

Broderbund Software www.broderbund.com
Trilobyte www.tbyte.com

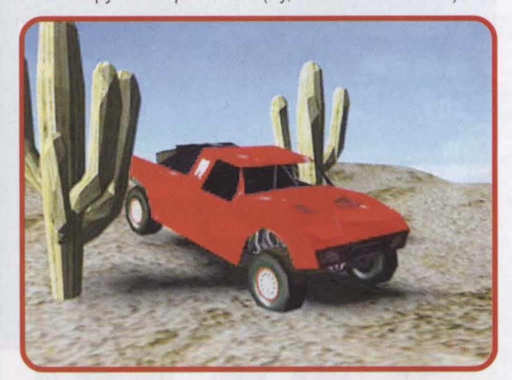
www.redorb.com
Allen House, Station Road, Egham,
Surrey TW20 9NT United Kingdom
tel: +44(0)1784 486918, fax: +44(0)1784 431383

НОВОСТИ

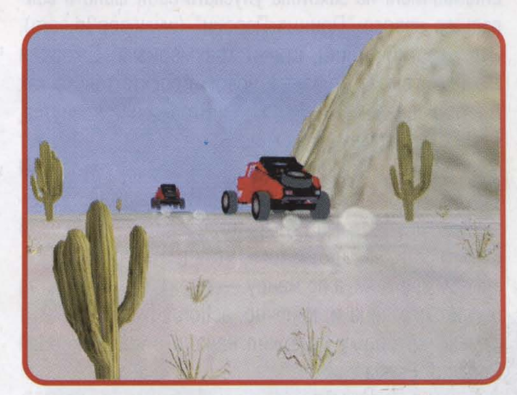
Baja 1000 Racing

Планируемый выход игры: начало 1999 г.

Неутомимая компания Trilobyte разрабатывает игру в жанре action (ну, или почти action). По сути, Baja 1000 Racing — это аркадные гонки по бездорожью, но тщательность, с которой авторы взялись за их реализацию, рождает опасения, что окончательная версия игры попадет в раздел симуляторов. В качестве прототипов были использованы реальные машины модной серии "Laughlin SCORE Desert". Разработчики обещают основательно проработать и внешний вид, и модель движения, и все те мелочи, на которых съел собаку наш штатный любитель танков и самолетов.



А вообще, если оставить за скобками все эти "научные" моменты, игрушка должна получиться веселой, симпатичной и интересной. Будет много реалистичных ландшафтов, славных эффектов (дождь, снег, пыль, грязь), куча различных машин из вышеупомянутой серии и т.д. Можно будет посоревноваться с компьютерными или "живыми" противниками (до 15 штук за раз). Добрый HEAT.NET обеспечит на своих серверах бесплатную поддержку. Словом... да, вы подумали правильно: ух, обкатаемся! Но... лишь в начале следующего года.



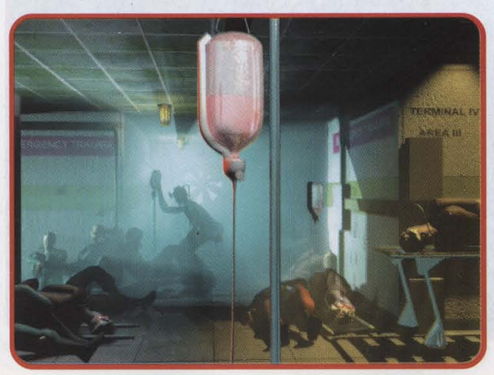
Extreme Warfare

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Знатная компания Trilobyte (на ее счету такие громкие проекты, как 7th Guest и 11th Hour) под покровительством Red Orb работает над игрой в несвойственном ей жанре — "3D vehicle combat action" (муки по адекватному переводу оставлены вам, дорогой читатель).

Видимо, популярность всевозможных командных игр заставила призадуматься многих разработчиков, после чего было объявлено несколько очень похожих проектов. События Extreme Warfare разворачиваются на Марсе в 2050 году. Во время заселения "красной планеты" колонисты наткнулись на древний артефакт, который "вдруг" стал посылать сигналы в глубокий космос. Не прошло и года, как на зов примчалась агрессивная раса Sway'ев, заявившая свои права на Марс и сгоряча уничтожившая Землю. Так и началась Война...

Помимо того, что Extreme Warfare — это симпатичный single player-режим, состоящий из 13 уникальных миссий, это еще и богатый multiplayer. Не так давно было достигнуто соглашение с игровой службой HEAT.NET о поддержке продуктов Red Orb. Отныне желающие поиграть в Extreme Warfare смогут воспользоваться услугами этой службы, взявшей на себя заботы об организации сетевых баталий двух враждующих рас — Human и Sway. Одновременно в игре сможет участвовать до 16-ти человек с каждой стороны. Причем каждый из бойцов волен выбирать технику, сообразуясь только с личным вкусом. Один возьмет военный вертолет, другой — симпатичный танк... Главное, чтобы вся команда действовала как единое целое, лишь тогда можно будет рассчитывать на победу. Игра должна появиться этой осенью.



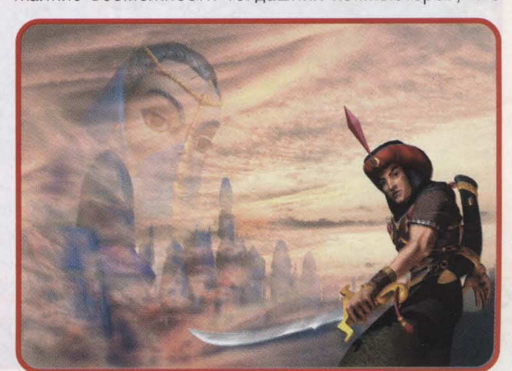


Prince of Persia 3D

Планируемый выход игры: начало 1999 г.

Есть игры, которые до сих пор помнят, — как Digger. Есть игры, которые до сих пор любят, — как Doom. Есть игры, которые открыли новый жанр, — как Wolfenstein. И есть игры, которые все помнят и любят и которые при этом, несомненно, положили начало новому, живому и полноценному жанру, — как Prince of Persia Джордана Мехнера (Broderbund).

Потрясающая была игрушка! Первая action/adventure в игровой истории! Мозгами надо было шевелить не меньше, чем пальцами, а графика и анимация настолько ловко и изящно использовали жалкие возможности тогдашних компьютеров, что



игра вполне прилично смотрится даже сейчас! Большой, продуманный мир, удобные, простые, но богатые методы управления (тоже ставшие классическими), весьма разнообразные и впечатляющие враги с мощнейшим для аркадки того времени интеллектом (они ведь, махая мечом, пытались поменяться с Принцем местами, если он загонял их на край пропасти! Подумать только!).

Была — и сплыла! Prince of Persia 2 стал последним. Мехнер за это время сделал эстетскую игру The Last Express — великолепную, но вполне провальную в рыночном отношении, а про Принца, простого, аркадного и бешено популярного во всем мире, забыл.

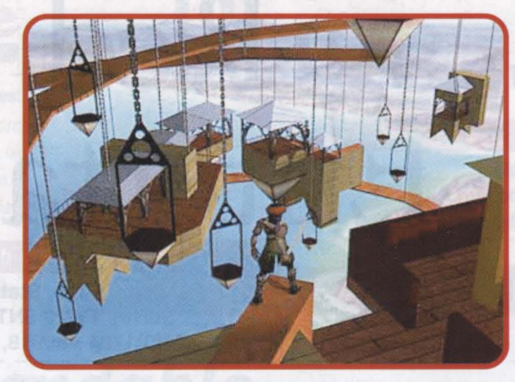
Но Принц напомнил о себе! Компания Red Orb Entertainment не захотела упускать свой шанс и взялась за нового "Принца Персии" (www.pop3d.com). Этот, третий Принц, станет трехмерным! Джордан Мехнер, увы, выступает в новом проекте только как соавтор сценария, но Red Orb и Broderbund клянутся, что новая игрушка будет краше первых! Гм. Что тут скажешь, кроме сакраментального "все так говорят"?! Тем более что об игрушке еще ничего не известно — даже на E3 все было покрыто мраком бестолковой секретности, — кроме того, что это чистое 3D в реальном времени, а по жанру — прежде всего fighting от третьего лица и, конечно, action/adventure — тот самый, которому положил начало старый, милый Prince of Persia.

Итак, про что? Сюжет — вполне "принцевский". Злобный Ассан, младший брат султана, давно точит зубы на нашу принцессу. Если принцесса выйдет замуж за его, Ассана, уродливого сына по имени Рагнор, престол станет гораздо ближе. А уж тогда, стоит только убрать старого султана... И в самый разгар этих сладких мечтаний Ассан узнает, что принцесса смылась и нагло вышла замуж за красивого Принца! И это вместо того, чтобы порадовать его, старика, и его ненаглядного, хотя и дегенеративного сынулю! Ассан взбешен! И всемогущ: принцессу отобрали, Принца побили и бросили в темницу...

Вспомнили? Точно, дальше вы и так все знаете! Принц выберется из подвала, потом найдет меч, потом — ковер-самолет (еще одно "технологическое новшество" — Персия тоже не стоит на месте!), потом (очень не скоро!) — принцессу... Он будет бегать, прыгать, подтягиваться и висеть на руках, биться на мечах с людьми и нелюдями из древних арабских сказок, собирать "поушены" — все, как тогда, да еще в 3D, да еще с такой анимацией, что мы увидим, как у Принца вздымается грудь при дыхании!

Представители фирмы твердят о "писательском" участии Мехнера, как заведенные, — клянутся, что он сумеет придать игре все обаяние и "насыщенность" "Сказок 1001 ночи", на которых базируется сюжет, и сделать его элегантным, сложным и литературным. Ох, посмотрим! Сюжет в action/adventure — вещь второстепенная! Можно всю игрушку пройти, не зная, чего ты, собственно, добиваешься: Босса завалить или девушку умыкнуть. Все равно на последнем экране будет ясно, что делать!







Тут, в драках-бегалках, главное не сюжет, а геймплей и технология.

Вас интересует как? Что там нам обещают... По словам Кена Голдстейна (Ken Goldstein), генерального менеджера Red Orb и вице-президента Broderbund, в новой игре будут присутствовать все необходимые атрибуты современного хита (и здесь ему наверняка можно верить!) плюс все прелести старого "Принца": "жизненная" анимация, "элегантный интерфейс", "интеллектуальные" враги (эти хитрые твари будут менять боевую тактику в соответствии с вашим выбором оружия и манерой вести бой), а главное — ловушки, мистика и почти "адвенчурные" пазлы, которые принесли двум первым "Принцам" немалую долю их популярности.

Специально для этого проекта Red Orb приобрела (плюс к собственной системе BAGDAD) два весьма навороченных пакета графической разработки: NetImmerse 2.0 от Numerical Design и Motivate от знаменитой Motion Factory. Этот инструментарий позволяет создавать очень сложные, красивые 3D-сцены с высоким уровнем детализации и динамическим освещением и включать в них не менее сложную и качественную анимацию.

Что это даст? Кен Голдстейн утверждает, что это прежде всего "освободит руки" художникам и программистам для того, чтобы они могли целиком отдаться созданию пазл и ловушек, проработке сюжетных линий и характеров — то есть заняться возрождением неповторимого "аромата" старой мехнеровской игрушки.

Когда? Очень хочется верить, что все получится, как намечалось, что Prince of Persia вернется к нам таким, каким мы его помним, — живым, храбрым и изящным, пускай и трехмерным. Дай их персидский Аллах и наш маленький геймерский бог!

Ждать только придется долго: официально выход игры намечен на начало 1999 года, но срок этот явно "виртуален". Ждать "Принца" раньше лета, наверное, не стоит, да и то...







SEGA of America

Contact names:

Bernard Stolar, Chief Operating Officer; *Makoto Kaneshiro,* Senior Vice President; *Shoichiro Irimajiri,* Chairman Sega of America; *Shinobu Toyada,* President Sega Entertainment; *Lee McEnany Camber,* Vice President Corporate Communications; *Gretchen Eighinger,* Group Director of 3rd Party; *Eric Hammond,* Vice President Product Development; *Carl Malit,* Group Director Market Research

www.sega.com

255 Shoreline Drive, Suite 200
Redwood City, CA 94065
tel: 650-508-2800

РЕЦЕНЗИЯ

Господин ПэЖэ

House of the Dead

Ухожу! Ухожу и возвращаться не собираюсь! Однозначно и бесповоротно. В самом деле, все эти писюковые аркады не имеют ничего общего с Истинной Аркадой, которой подлые гуроны-приставочники наслаждаются в каждом картридже. Что я, спрашивается, забыл в этом "хай-эндовом раю", неужели мутный поток дюков и ларочек, изливающийся в наши жадно разинутые рты? Да, был Великий "Дум", да, был Великий "Квейк". Да, викинги терялись, Legend Entertainment когда-то талантливые квесты делала — и по сути, игровой индустрии, развивающейся в роли пасынка MS Office, похвалиться на PC больше нечем.

К чему это я? Да к тому, что, пожалуй, немного подожду уходить в журнал "Видеоигры", ибо редкое чудо произошло, Настоящая Аркада прорвала барьер и свалилась на наши с вами головы, плотно приросшие к экранам контуперов. House of the Dead! (www.sega.com/central/segapc/segapc_dead.html) Это она, рафинированная, еще с настоящих аркад, которые за 25 центов, пришедшая. Встречайте. Любителей размышлять, решать пазлы, разговаривать со встречными и развивать технологии прошу перевернуть страничку — вы все равно ничего в нижеследующем не поймете.

Ну а с остальными, помолясь, начнем сеанс медитации. В смысле, групповых воспоминаний. Помните, одно время, когда CD-ROM с боем пробивал себе дорогу в домашние машины, его гигантский объем все пытались приспособить для видео? Причем по возможности — интерактивного. Правда, быстро обнаружилось, что вся интерактивность заключается в возможности пощелкать мышью по выскакивающим из-за угла врагам, разгадывая сложнейшую загадку — где у них уязвимое место. А сюжет... Что-нибудь типа Mad Dog или Space Pirates сюжета от природы не требовало, как не требует его стрельба в тире по бегущему кабану.

И вот, наконец, нашлась фирма, осознавшая, что видео — это скучно, а современные трехмерные технологии позволяют ту самую интерактивность наконец-то донести до народных масс. Достаточно взять мир, не заснятый на пленку, а сделанный из любимых всеми полигонов, пустить его жить по своим законам, повести сквозь него игрока — и старая идея об интерактивном видео оживет. Что самое удивительное, у них все получилось. Клинический идиотизм (большим поклонником которого я, как известно, являюсь) одержал убедительную победу над здравым смыслом. И все заверте...



Цветущая кровь

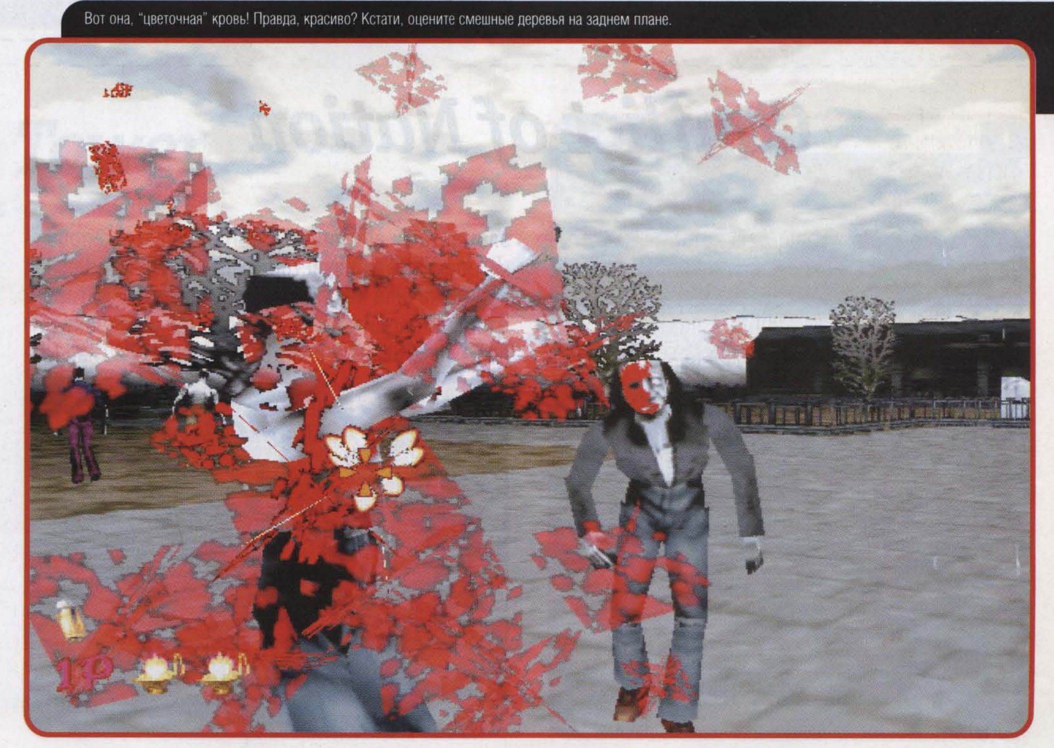
Я тут недавно писал про треугольную кровь (вроде как, во Flesh Feast такая была) и думал, что выше этого фантазии дизайнеров и программистов уже не подняться. Как обычно, я недооценил вид Homo Sapiens в целом. Кровь, оказывается, можно (и весьма правдоподобно) сделать в виде... цветов! Ну, точнее, нескольких кусочков плоскостей, покрытых симпатичной текстуркой в виде красненьких цветочков.

Все честно: спас человека — получи еще одну жизнь.

Жутко, говорите? А вот и нет, вы просто это дело видите на статичном скриншоте, а в игре все совсем иначе. И деревья эти страшненькие, и архитектура туповатая — ну и что? Зато все вокруг действительно хорошо движется. И камера показывает окружающее "из глаз"; похоже, что действительно идешь по заброшенному замку, занятому зомби, и оглядываешься по сторонам; да и эти самые полуразложившиеся тру-



Вот она, "цветочная" кровь! Правда, красиво? Кстати, оцените смешные деревья на заднем плане.





Прибить двух гадов разом из двух стволов явно проще. Жаль, две мышки к компьютеру не подцепишь...



пы до того органичны, что душа радуется смотреть. Наверное, я чересчур эстет в душе, но недостатки "движка" (вполне объяснимые, кстати, — он ведь изначально для приставок делался) лично для меня полностью замаскированы классной атмосферой.

Что нас ждет?

Итак, запускаем игру. Видим что? Правильно, меню. В меню что? Правильно, режимы. И, что показательно, режимы строго классические, за одним небольшим исключением, о котором я торжественно клянусь рассказать чуть ниже.

Игра в одиночку — основа основ, deathmatch придуман для извращенцев. Зачем убивать друзей, если вокруг так много врагов? Камера "от нашего имени" движется по жуткому замку, где за каждым углом злобные чудища так и норовят сожрать всех и каждого. Управлять камерой нельзя, разве что иногда (раз пять-семь за уровень) умелым и своевременным выстрелом можно направить сюжет по другому руслу. Например, выстрелив в кнопку вызова лифта, можно миновать спуск в довольно гадкое место.

Наш персонаж имеет в качестве единственного средства защиты и нападения пистолет. Несколько необычный для "реального мира", ибо патронов у нас бесконечно много, но вполне традиционный для аркады. Дабы жизнь медом не казалась, понятие обоймы все-таки существует, и пистолет можно перезаряжать. А для слабых духом и ленивых телом есть хитрая "фича": можно включить автоматическую перезарядку, и останется только стрелять.

Стрелять, разумеется, лучше всего мышкой, этот грызун для любого писишного аркадника уже давно стал продолжением руки. Но при желании можно и с клавиатуры, и с геймпада — короче, с чего угодно. Главное — стрелять надо много. На мелкого монстра нужно хотя бы пару-тройку точных попаданий, и лучше их сделать за первые полсекунды, ибо монстры обычно поодиночке не ходят. Причем стрелять лучше в голову, ибо это эффективнее.

Кстати, монстры бывают не только человекообразные, но и более экзотические. Там и жабы прыгающие, и макаки кувыркающиеся, и червяки трупные, ползающие. Восторг не ведает никаких пределов...

А если вдруг есть брат, сестра или просто приятель в гости зашел — не вопрос, есть PC Mode, где курсоров на экране два, и дружная пара пистолетов "мочит" все встречное вдвое быстрее и страшнее.

Кстати, несколько очевидных вещей, о которых не все осведомлены: во-первых, если удачно спасти кого-нибудь из довольно многочисленных людей, дадут дополнительную жизнь. А если пристрелить по ошибке — жизнь отнимут. Честность, туды ее в качель. А во-вторых, не бойтесь и не забывайте стрелять во все подозрительное. Там иногда бывают развилки и всяческие радости.

В аркаде должны быть Боссы!

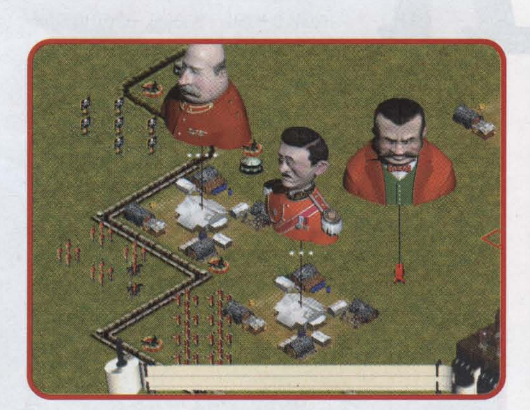
И они там есть. Ажно цельных четыре штуки — три простеньких и один сложненький. Чем не прелесть,

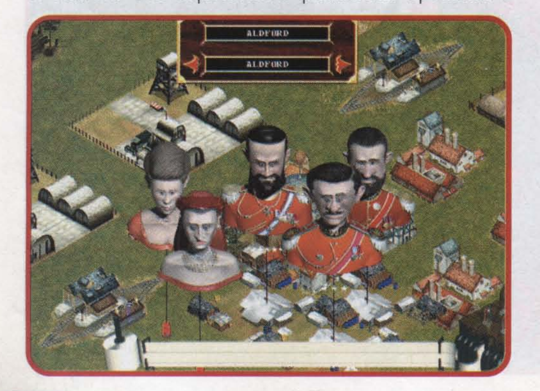


Conflict of Nation

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Есть игры, один взгляд на которые навсегда отбивает всяческое желание более близкого знакомства. Увы, но Sega выбрала для старта именно такие проекты. Один из них — Conflict of Nation. Это стратегия в реальном времени с элементами adventure, в которой сделана попытка посмотреть на историю империалистической войны начала века с позиций "юмора и сатиры". Чтобы утвердиться на этих позициях, дизайнеры игры изобразили действующих лиц — Императора, Герцога, Принцессу и прочих (почему-то кое-где на картинках просматривается товарищ Сталин) — в виде эдаких огромных воздушных шаров, парящих над полем боя. Более подробно об игре вы можете почитать в .EXE #6 за этот год, мы же в закрытие темы добавим, что при такой графике игру может вытянуть исключительно черный юмор, о котором так любят говорить разработчики. Причем в огромных количествах. Иначе...







а? У каждого есть (и честно обозначено в прилагаемой инструкции) слабое место, в которое и надо стрелять, чтобы злобного гада прикончить. Рыцарю надо попадать в незащищенное место на шее, летуну в туловище, а паучку — в буйную головушку. Увы, не все и не всегда бывает просто. Да, я в первый же вечер без особых проблем прошел игру до самого финиша, трех Боссов вынес "на раз", только вот... Там-то финиш и наступил.

Последний Босс оказался мало того, что загадочным (его слабое место нужно искать самому, вроде как оно где-то в районе буйной головушки или груди), так еще и омерзительно точным. Его выстрелы нужно аккуратно сбивать в полете, и лично мне это никак не удается уже третий день...

Впрочем, натренироваться все-таки можно, и именно в этом и заключается сермяжная интересность аркад. Тем более что обещанный выше необычный пункт меню — это как раз тренировка с Боссами. Можно выбрать любого и заранее, не проходя ради этого всю игру еще раз, продумать тактику его уничтожения, отточить технику и вы-целить его слабое место, чтобы потом, в честном поединке, показать всю свою молодецкую удаль.

Детям до...

Все политически корректно, и, несмотря на довольно скользкую тему, эта игра своего запрещения не дождется. Поднаторевшая в битвах с адвокатами конкурентов Sega аккуратно вставила пункт меню, меняющий цвет крови по желанию родителей, и ограничила насилие до разумных пределов. Ну, точнее, до привычных на приставках, где летящие по экрану руки-ноги — заполнитель времени до настоящей КРОВИЩИ. Но мы-то с вами к такой радости пока слабо приучены, так что давайте побыстрее бросим чтение и пойдем чуток поразвлекаемся, без родительского соизволения и с красной кровью. Ведь игра и впрямь классная!

И еще одна радость, мелкая, но симпатичная. Студия DreamWorks уже заплатила Sega немало денег за право создания фильма по сюжету игры, и если дойдет до съемок, заплатит еще. А тем временем для фильма уже найден режиссер — сын Боба Дилана...





House of the Dead

Sega
Sega

Резюме

Аркада, пришедшая даже не с приставок, а с аркадных машин. Очень хорошо сделана, несмотря на очевидные недостатки графики.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (рек. 166)
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA** (рек. ускоритель)

Графика	60%
Звук	60%
Сюжет	30%

Интересность

85%

Yoot's Tower

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Обычно в экономических симуляторах принято развиваться вширь, захватывая все больше и больше пространства. В этом смысле Yoot's Tower, еще одна грядущая нетленка от Sega, очень оригинальная игра. В ней мы занимаемся строительством гигантских небоскребов, а потому развиваемся исключительно вверх.



Своим необычным названием игра обязана главному дизайнеру Юта Саито (Yoot Saito), который принимал участие в написании SimTower для Maxis. Yoot's Tower — это фактически ремейк популярного в узких кругах симулятора со слегка доработанной графикой и новыми районами для строительства небоскребов.

Сама по себе идея строительства башни, согласитесь, наделена некоей красотой. Этаж за этажом мы движемся к небесам, проводим лифты и строим лестницы, смотрим, как людишки мечутся от магазина к детскому саду и обратно, как возникают заторы в узких проходах, как недовольные обслуживанием посетители ресторанов выбрасываются в знак протеста со 115-го этажа... Добавьте сюда возможность игры ввосьмером, и, может быть, вы сможете на время отвлечься от отвратительной графики.





Sierra On-Line

Contact names:
Monika Young Moulin

www.sierra.com
3380 146th Place Southeast, Suite 300
Bellevue, WA 98007
tel: 425-649-9800, fax: 425-641-7617

Dynamix www.dynamix.com
Relic www.relic.com
Valve Software www.valvesoftware.com
Yosemite Entertainment www.yosemite-entertainment.com

НОВОСТИ

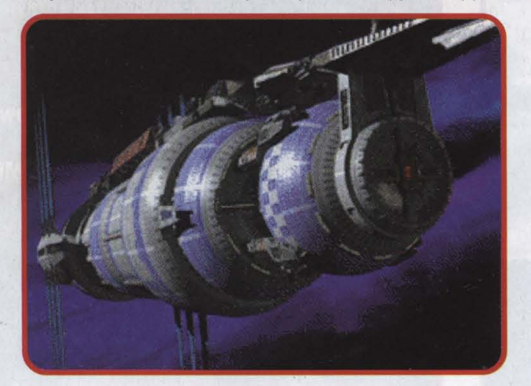
Babylon 5

Планируемый выход игры: начало 1999 г.

Мы уже говорили, что "Вавилону-5" стало тесно на телевизионном экране — и "огромная, восьмикилометровая станция, ставшая домом..." (и т.д.) медленно выплывает на игровые просторы.

Трудно сказать, как отнесутся к игре старые "космические симулянты", но поклонники замечательного сериала наверняка сорвут с игрушки свой кайф!

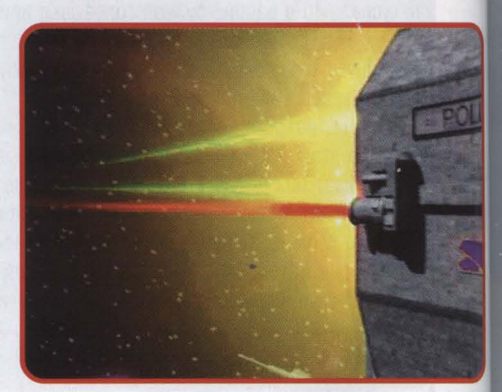
Судя по обещаниям публикующей игру "Сьерры"



и самого разработчика Yosemite Entertainment, атмосфера, интерьеры и вся "вселенная" "Вавилона" будут переданы в игре с исключительной тщательностью. В создании игровой реальности принимает участие даже группа Netter Digital — та самая, у которой болит голова за все спецэффекты для самого фильма! Видеофрагменты не будут заимствоваться из сериала, как можно было предположить: их снимают по специальному сценарию в "родных" декорациях Babylon 5 и, разумеется, с настоящими "вавилонянами".

Корабли и персонажи тоже сделаны строго по "Вавилону", хотя будет их в игре немерено — ничто не заставит опытного вавилонца перепутать нарнский крейсер с таратайкой Дрази или серповидным истребителем Центавра!

Судя по тем же обещаниям, не будут обижены и простые "симулянты", отродясь не бывавшие на "Вавилоне": схватки в реальном времени (в single player, многопользовательском режиме, с возможностями командных действий), полное 3D, крутой динамичес-



кий AI, огромный выбор кораблей (кто видел "Вавилон" хоть краем глаза, представляет, что это такое — выбор кораблей в мире Babylon 5!), элементы стратегии... Сложное управление "от первого лица", великолепная "физика", выстрелы-взрывы-враги опять же от Netter Digital — а это не шутки, им призы за компьютерную графику уже ставить некуда.

Выйти из доков Babylon 5 (www.b5games.com) должен в начале 1999 года.

Будем надеяться, что ему повезет больше, чем первым четырем станциям Babylon, и больше, чем многим из последних проектов бедной, измученной "Сьерры"...

Caesar III

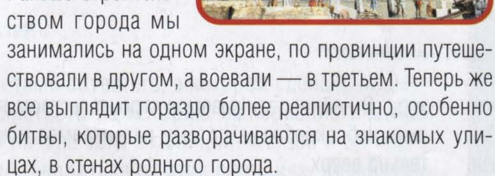
Планируемый выход игры: осень 1998 г.

"Сьерре" никак не дает покоя Гай Юлий Цезарь. С завидной методичностью команда разработчиков создает, а игроманы покупают в меру скучные экономические стратегии из жизни Римской империи. На сегодня Caesar 2 разошелся тиражом около 500000 копий, и скоро число "проданных Цезарей" значительно увеличится — осенью нас ждет очередное продолжение.

"Цезарь" — это не просто симулятор древнего города, как может показаться по картинкам. Здесь есть и солидная доля экономики, и дипломатия, и масштабные битвы. Нам придется добывать ресурсы и влиять на императора, заботиться о защите провинции от внешних врагов и тренировать свою армию.



Основное отличие новой игры состоит в том, что теперь все события происходят в едином масштабе. Раньше строительством города мы



занимались на одном экране, по провинции путешествовали в другом, а воевали — в третьем. Теперь же все выглядит гораздо более реалистично, особенно битвы, которые разворачиваются на знакомых улицах, в стенах родного города.

Другое нововведение — город ожил, реагируя на каждый ваш приказ. Теперь, чтобы определить объем безработицы в городе, не надо лезть в экран статистики и изучать скучные цифры. Безработные сами придут к вам: они будут громко кричать, бить стекла и всячески валять дурака прямо на экране. Это только один из примеров. Любого гражданина, разгуливающего на улице, можно будет остановить и расспросить о жизни.

При создании третьей части разработчики особое внимание обращали на мнения поклонников Caesar 2. Вкус получившегося в результате коктейля из симулятора города и тактической игры мы узнаем чуть позже.

Driver's Education'99

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Еще одно продолжение. Симулятор-обучалка Driver's Education'98 оказался достаточно успешным. Приняв во внимание, что в США в целом и в округе Колумбия в частности за это время были приняты новые ПДД, Sierra решила выпустить продолжение DE98 — Driver's Education 99.

Структурно программа состоит из двух частей — Driving Academy и 3D Driving Simulator. Первая из них — серия интерактивных уроков ПДД. Вторая имитирует езду по улицам Virtual City. Разумеется, именно вторая часть представляет наибольший интерес.

Симулятор имитирует подавляющее большинство автодорожных ситуаций, которые могут возникнуть на улицах большого города, включая внезапное появление "скорой помощи", водителей-лихачей... много всего. Несколько уроков посвящены воздействию алкоголя на водителей — дабы объяснить, что drink и drive лучше не смешивать... По окончании курса следует экзамен — на бумаге (в данном случае, на экране) и за рулем.

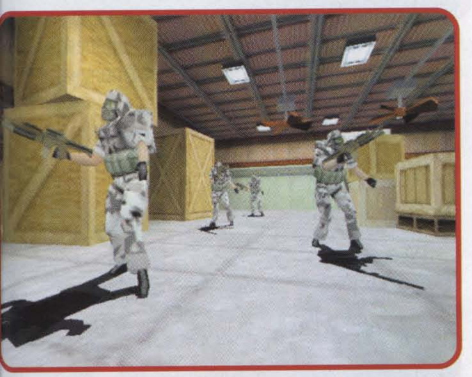


Half-Life

Планируемый выход игры: лето 1998 г.

Есть игры, о которых нам можно даже и не заикаться. Они постоянно на виду, десятки веб-сайтов скрупулезно отыскивают новую информацию, тысячи фанатов обмениваются слухами и регулярно помогаются разработчиков. Словом, они (эти игры) сами рассказывают о себе и поэтому, вероятно, обречены на успех. Именно таков проект Half-Life от французской компании Valve Software, собравшей под своей крышей многих талантливых людей, на чьем счету такие игры, как Duke Nukem 3D, Doom 64, Civilization, Zork Nemesis, Shadow Warrior...

Хотя Half-Life и относится к 3D action, игре присуща несвойственная этому суровому жанру чуткость к сюжету и сопутствующим моментам. (Вероятно, это же влияние Sierra.) И это не простая демонстрация



мультика на старте игры и после ее окончания. Сюжет будет настырно напоминать вам о своем существовании все время.

Основная идея Half-Life такова. Работая в сверхсекретной научной лаборатории, расположенной на бывшей военной базе, вы умудряетесь открыть окно в параллельное измерение, населенное какими-то существами. Нездоровое любопытство плюс жесткое излучение ("вояки" умудрились забыть на базе ядерную боеголовку, и даже не одну), и вот вы пытаетесь открыть целый портал в потусторонний мир.

Эксперимент более чем удался: из образовавшегося портала в наш мир хлынули стада уродливых тварей. Об этом сразу становится известно в ЦРУ — получите команду "Чистильщиков", имеющих незатейливое задание уничтожить как результат эксперимента, так и его организаторов. "Чистильщики" начинают обкладывать базу взрывчаткой, даже не подумав о том, что "забытого" на базе ядерного оружия хватит для того, чтобы сократить территорию Соединенных Штатов в два раза... Такие дела, коллеги. Впереди огромная база, наполненная странными тварями, лабораторными тружениками, охраной и еще бог знает кем или чем. Вы же начинаете игру лишь с монтировкой в руках и небольшим фонариком в кармане.

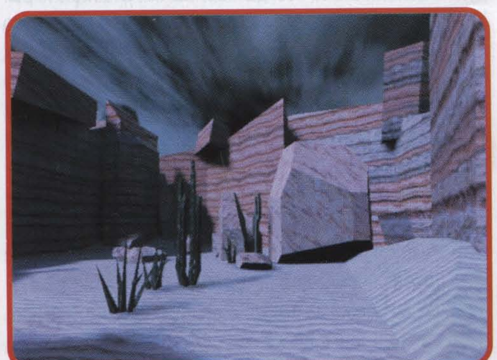




После показа Half-Life на E3 можно уверенно заявить, что команде разработчиков удалось добиться главного — создать мир игры, ее атмосферу. База действительно живет собственной жизнью, а мы лишь бродим по ней. Работает автоматика (вентиляторы, система защиты); целеустремленные люди в белых халатах пытаются выбраться наружу (сильное впечатление производит один тип, пытающийся открыть запертую дверь — сначала руками, а потом и ногой); кое-где встречаются охранники, способные оказать вам посильную помощь... Чтобы успешно выполнить свою миссию, вам придется вжиться в этот мир, понять его законы и постараться не нарушать их. Далеко не все здешние проблемы решаются с помощью оружия, чаще нужно немного подумать и сделать что-то более "естественное". Автоматическую пушку можно просто выключить; в люк, виднеющийся в потолке, можно залезть, подвинув стоящий неподалеку ящик (теперь "тару" можно не только толкать, но и тянуть); одиноко стоящий гард может помочь убить особо опасную тварь...

Кроме непривычной осмысленности действий, игра несет в себе и множество оригинальных (и просто современных) технологических достижений. В ее основе лежит отменный (что бы ни говорили id-ненавистники) "движок" Quake, который был основательно доработан в самой Valve. Кроме чисто визуальных усовершенствований (эффекты прозрачности, цветное освещение, динамическое текстурирование), значительно улучшен AI, и это не просто слова. Монстры, конечно же, тупы, но вот NPC порой действуют поразительно реалистично. Half-Life будет работать и с OpenGL, и с Direct3D (еще раз спасибо, товарищ Quake!), и поддерживать сетевые игрища (до 32 человек). Кстати, столь ожидаемая всеми квакерами модификация Team Fortress 2 (40% всех Quake-серверов работают с ее первой версией, а это что-то да значит) будет выпущена именно для Half-Life.

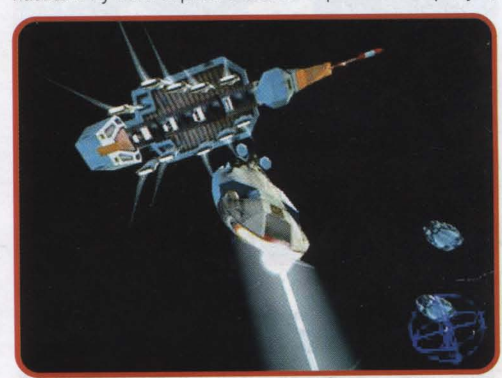
В общем, об этой игре можно говорить и говорить, но лучше... Поговаривают, что ЭТО случится нынешним летом. Скорей бы.



Homeworld

Плановый выход игры: октябрь 1998 г.

"Журналисты всего мира говорят твердое НЕТ Command & Conquer-клонам!" Только так можно оценить произошедшее на выставке E3. "Лучшей стратегической игрой" E3, обставившей Tiberian Sun и Age of Empires 2, признается... никому ранее не ведомый Homeworld, разрабатываемый новичками из некоей Relic. Скажем больше, приз за "самый многообещающий проект выставки" также отправляется к авторам Homeworld! Чем же так очаровала игра 27 матерых профессионалов из 22-х игровых изданий, приближенных к телу руководства выставки? (Кстати, почему-то вспомнилось: аналогичное, мягко говоря, недоразумение приключилось на последнем "Аниграфе" (выставка такая), где некие люди назвали лучшей стратегической игрой некий продукт,



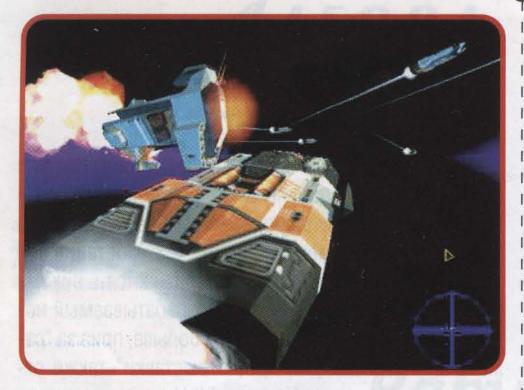
достойный прямо противоположного приза... Впрочем, нет, аналогия сильно хромает: Homeworld — вполне приличная игра. — **Игорь Исупов**.)

Наверное, тем, что Homeworld (www.relic.com) не будет очередным "клоном". Ничего даже близко похожего — нечто совершенно новое. Игра сочетает в себе элементы симулятора, стратегии и action — а действия разворачиваются в открытом космосе, посреди 3D-планет дивной красоты.

Игрок управляет космическим флотом одной из двух могущественных цивилизаций. В его распоряжении огромный корабль-матка, вмещающий все прочие корабли. Помимо нескольких миллионов населения и огромного флота, "матка" несет в своем чреве гиперпространственный двигатель, позволяющий гиганту путешествовать от звезды к звезде. Повинуясь затейливым изгибам сюжетной линии, нас будет бросать по всей галактике, и очень часто, почти всегда —придется драться за право лететь дальше.

Бой происходит в реальном времени и полном 3D, но управляется не "от лица" одного из пилотов, а с капитанского мостика корабля-матки. Под нашим контролем целый флот, сотни кораблей — вот почему мы говорим о стратегической игре, а не просто о вариации на тему "Wing Commander". В космосе все гораздо проще, чем на земле: у нас есть наши корабли, вражеские корабли и некие ресурсы. И одновременно все сложнее — ведь добавляется целое измерение.

К сожалению, подробностей относительно самого процесса игры немного. Разработчики то ли сознательно, то ли случайно расписывают прелести 3D (оно действительно превосходно, заставки на "движке" могут ввести в заблуждение кого угодно), говорят о словарном запасе пилотов в 8000 фраз, комбинации которых позволяют передать в ходе боя 40000 оттенков смысла, делая игру похожей на фильм "Звездные войны", но ни слова не отцеживают про стратегические



возможности — группы, маневры, управление подразделениями. Ведь 3D — это не только красиво и реалистично, 3D — это еще и сложно для восприятия. Как разработчикам удалось справиться с этой проблемой, и удалось ли вообще — пока не понятно. Полагаем, ближе к моменту выхода Homeworld (а это октябрь) мы узнаем о проекте больше.

(Плывет в тоске необъяснимой
Пчелиный хор сомнамбул пьяниц
В ночной столице фотоснимок
Печально сделал иностранец
И выезжает на Ордынку
Такси с больными седоками
И мертвецы стоят в обнимку
С особняками)

King's Quest: Mask of Eternity

Планируемый выход игры: август 1998 г.

"Сьерра", бабушка мирового квестостроения, давно утратила былой пыл и боевой задор. В этом году она порадует нас только двумя продолжениями старых сериалов. Но ведь Sierra не сдается! Обе игры обещают стать прорывом в жанре квестов — хотя бы в техническом отношении.

В прошлом году больше всего говорили о продолжении знаменитой серии королевских квестов — King's Quest: Mask of Eternity (www.sierra.com/maskofeternety). Игра не затерялась и на нынешней E3.

Напомним вам, что сюжет Mask of Eternity отличается некоторой мрачностью. Страшный магический ветер, налетевший на сказочную страну Давентри, превратил в камни все ее население, включая королевское семейство. В живых остался лишь крестьянский мальчик по имени Конор Маклир. Теперь только он сможет спасти своих соплеменников, найдя и соединив пять частей "маски вечности". В поисках ее обломков ему придется бродить по болотам, заснеженным горам, Городу мертвых, подземельям гномов, повсюду сражаясь и общаясь с устрашающего вида мифическими созданиями.

Выйди эта игра вовремя, как ожидалось — к прошлому Рождеству, — она стала бы действительно событием! Графика, пересчитываемая в реальном времени, мощный симуляторный "движок", полная свобода перемещения, поддержка 3D-акселераторов, разнообразие действий персонажа, включая вполне серьезные драки, — и все это при сохранении законов жанра, с обильным инвентарем, общением между персонажами и многочисленными сказочными мирами!

Увы, время идет, и Mask of Eternity стареет на глазах, еще не увидев света. Персонажи на скриншотах кажутся чересчур угловатыми, ландшафты — слишком однообразными. Сама легендарная Роберта Вильямс еще прошлой осенью призналась в интервью нашему журналу, что результат такого вторжения высоких технологий в квесты ее не удовлетворяет.

Похоже, что после того как из бедной "Сьерры" ушел в пампасы ее отец-основатель, а по совместительству — муж Роберты Кен Вильямс, на проект все махнули рукой, и в августе мы увидим совсем не ту Игру, которую рассчитывали создать ветераны "Сьерры".

И все-таки, все-таки! Эта игра станет первым примером перенесения классического квеста в настоящее "стрелялочное" 3D. К тому же Роберта останется Робертой, "Королевский квест" — "Королевским квестом", а все любители King's Quest 7 получат в конце лета новый сладкий пряник.



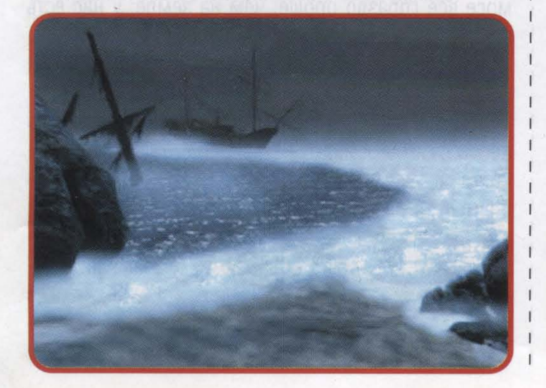
Return to Krondor

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

РПГ Return to Krondor стала еще одной игрой, чья разработка длится вот уже несколько лет. За это время автор сценария игры и всей книжной серии Riftwar Saga Raimond Feist успел поругаться с фирмой Sierra, поработать с несколькими известными компаниями и снова вернуться в большую семью Sierra On-Line. К сожалению, подобные передряги еще не улучшили ни один проект...

Тем не менее игра существует и даже готовится к релизу. Сюжетная линия подхватывает героев Betrayal at Krondor, вора по имени Jimmy the Hand и сына мастер-мага Pug'a Вильяма (William), и втягивает их в очередную авантюру. "Счастливая" парочка и их спутники должны найти бесценный артефакт Tear of the Gods, который был утерян в схватке с пиратами.

Игроков ожидают пререндеренные пейзажи, полностью трехмерные модели героев и NPC, а также фирменный походовый боевой "движок". Этого мало? Зря настаиваете. Ведь игру стоит пройти хотя бы ради сюжета, который был написан самим маэстро Feist'ом специально для этого проекта.



Starsiege

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Выпустив пару малозаметных клонов MechWarrior, которые известны под названием EarthSiege, Sierra On-Line в лице своего отделения Dynamix всерьез занялась рекламой серии. Самым главным недостатком EarthSiege оказалось отсутствие мощной базы в виде книг, комиксов или фильмов. Что и было устранено. EarthSiege переименовалась в Starsiege, а новая вселенная получила оригинальное название Starsiege Universe. Первым продуктом свеженького мира станет Starsiege (бывший EarthSiege 3), за которым последует Starsiege Tribes, онлайновый shooter.

Альфа-версия Starsiege уже побывала в .EXE-рубрике "Первый взгляд". Осталось лишь описать продукт в целом. Sierra всегда любила масштабные игры. Например, Starsiege поддерживает сразу несколько платформ: Windows 95 и 98, Windows NT 4 и 5. Как следствие, игра может использовать сразу несколько процессоров, если они случайно окажутся в вашем компьютере. Такие мощности особенно пригодятся тем, кто захочет содержать собственный Starsiege-сервер. При этом вы сможете одновременно подбирать игроков, соединяющихся по модему, локальной сети, "сериальному" кабелю и Интернету. Кому-то не дает покоя слава Quake 1? Сетевая игра кишит разнообразными режимами: deathmatch, capture the flag, cooperative и даже historical coop missions.

Что касается самой игры, то это по-прежнему "симулятор" неуклюжих гигантских роботов. Люди сражаются против восставших железных ребят — сюжет, знакомый по "Терминатору". Sierra попыталась разнообразить ассортимент средств передвижения, расслоив строгую компанию роботов разнообразными танками и летательными аппаратами — всего около 30 видов техники. В кампании будет порядка 45 миссий, каждую из которых вы сможете спланировать собственноручно. Специальные редакторы позволяют создавать не только собственные карты и миссии, но даже раскрашивать любимых роботов в национальные цвета и вставлять в multiplayer-режим специально отобранные проклятия.

Sierra обещает закончить игру к осени этого года.



ПРЕВЬЮ

Police Quest: SWAT 2

Планируемый выход игры: лето 1998 г.

Олег Хажинский

Скажу честно: к началу первой серии я опоздал. Police Quest начался, прошел и, боюсь, закончился без моего участия. Говорят, это был квест, по слухам, очень хороший. Продано, мол, 500000 копий. Зато сейчас мы наготове — очень скоро на свет появится Police Quest: SWAT 2. Только теперь это будет стратегическая игра, симулятор работы спецназа полиции Лос-Анджелеса. Посмотрим, что тут можно сделать, пощупав демо-версию с E3...

Когда мы подоспели на место происшествия, полиция уже окружила здание. Кордоны из машин перегородили все соседние улицы, отрезав пути к отступлению. Система охраны сработала десять минут назад: трое вооруженных налетчиков не успели смыться и забаррикадировались в здании банка. Сейчас день, и в банке, как назло, полно народу — не хотелось бы устраивать бойню. Я, автор этих строк (Хажинский Михайлович Олег. — **Ред.**), разделил отряд на две части — пусть перекроют оба выхода. Снайперы заняли позиции на углах здания, и если кто-нибудь из налетчиков решит убежать, о нем позаботятся. Вызывать вертолет было ни к чему, это была локальная и не слишком сложная операция.

Телефонные линии оказались перерезаны, и мы не имели связи с банком. Мы даже не знали, захватили бандиты заложников или еще не догадались и есть ли жертвы. Мой заместитель предложил подбросить в здание радиотелефон, ну, вы знаете, это обычное дело при переговорах с террористами, но я отказался. Какого черта? Через минуту эти подонки будут на капоте моей машины. Надо действовать.

Мы вломились в банк одновременно с двух сторон. Дверь разлетелась в щепки после пары ударов ручного тарана, а задний вход удалось "отпереть" с помощью банальной фомки, которую захватил один из офицеров. Конечно, вместо того чтобы лечь и не двигаться, посетители с дикими криками бросились на свободу, расталкивая спецназовцев. Конечно, в такой суматохе трудно разобрать, кто свой, кто чужой, мои ребята слегка перенервничали и прихлопнули всех, кто был в операционном зале. Жестоко, скажете вы, а что делать? Во время операции не существует плохих и хороших, все люди для нас — подозреваемые. Тех, кто не побежал сразу, мы заковали в наручники, причем не все были довольны ("Ну вы герои, ребята!..").

Пока остальные обыскивали трупы в поисках оружия, Альварес решил проверить служебное помещение и получил пулю в живот. Как потом выяснилось, это был последний оставшийся в живых террорист, обезумевший от страха. Он взял в заложницы беременную женщину и потребовал вертолет. Вместо вертолета получил несколько гранат со слезоточивым газом, а мои ребята в противогазах прикончили его двумя выстрелами в упор. Все, операция завершена! Итог — восемь трупов, все подозреваемые уничтожены при попытке оказать сопротивление. Банк слегка пострадал от пожара, плюс куда-то пропала крупная сумма наличными — должно быть, деньги просто сгорели. Учитесь, пока я жив...

Уроки молодым

На самом деле, бездарнее пройти миссию было трудно. Я спасал несчастных заложников много раз, и каждый раз провал выглядел по-другому. В идеале человеческих жертв вообще быть не должно — подозреваемых надо арестовать и доставить куда следует, а невинных посетителей вовсе не обязательно убивать из автомата, а можно просто проводить в безопасное место. Да и деньги, конечно, лучше передать владельцам банка.

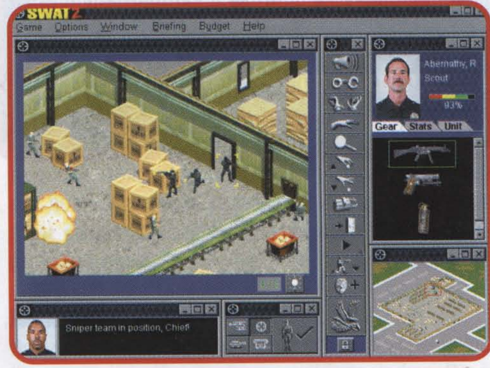
SWAT 2 — симулятор действий полицейского отряда специального назначения полиции Лос-Анджелеса. Игра претендует на полную историческую достоверность: у нас есть отряд из 50 реально существовавших сотрудников с личными фотографиями и кучей параметров, настоящее спецназовское вооружение и инструментарий, а главное — каждая миссия моделирует реальную ситуацию, имевшую место в истории славного города Лос-Анджелеса. История с захватом банка в единственной миссии "демы" действительно произошла в 1997 году с банком North Hollywood. Грабители завязали перестрелку с двумя вовремя подоспевшими полицейскими, и в результате бойни было ранено 12 человек.

Лямур пердю

Вы, конечно, хотите от нас каких-то оценок — ведь мы ждали эту игру, мы ставили ее в один ряд с Jagged Alliance 2, Soldiers at War, Commandos. С другой стороны, фанаты первого Police Quest также смотрят на SWAT 2 с повышенным интересом, ожидая увидеть в ней продолжение любимой игры. Трудно произносить эти слова, но, похоже, SWAT 2 не из тех игр, в которые влюбляешься сразу и навсегда. То, что мы увидели в демо-версии, нравится, но не вызывает бурного восторга. Почему?

Во-первых, интерфейс и графика. SWAT 2 использует "родной" Windows 95-интерфейс, что отвратительно уже хотя бы с эстетической точки зрения. Убогие кнопочки и диалоги, смещенные в сторону шрифты, 256 цветов — все это не прибавляет игре очарования. Во-вторых, игра работает медленно, что совершенно недопустимо в RTS. Изображение перемещается на экране рывками (впрочем, разработчики клянутся, что в полной версии этот недостаток будет устранен), и попасть в нужную фигурку трудно. Игра работает на любых разрешениях, но, разумеется, чем больше точек на экране, тем более вяло бегают спецназовцы — приходится переключаться в 640x480.





В-третьих, в игру неудобно играть. Интерфейс далек от интуитивного, и на его освоение уходит немало времени. Конечно, к релизу будет прилагаться книжка на 200 страниц, но почему, скажем, в тех же Commandos все ясно и без всякой книжки?

А в остальном...

А в остальном игра прекрасна. Разработчики долго работали над компьютерным AI, пытаясь сделать его не беспроигрышным, а адекватным реальному человеческому поведению. К тому же, где вы видели стратегию, в которой можно было бы арестовывать, вести переговоры с террористами, пролезать через вентиляционные люки и спасать заложников. При всем своем графическом несовершенстве узкая специализация — моделирование операций спецназа — способна сделать игру весьма популярной. В полной версии нас ждут 15 миссий, 15 операций, которые "как бы" следуют одна за другой. При этом отряд находится на самоокупаемости — оружие стоит денег, и даже за горючее для вертолета приходится платить.

Напоследок — самая роскошная новость. В SWAT 2 будет еще 15 миссий, точно таких же, но на этот раз нам дадут поиграть за террористов, психопатов и грабителей. Правильно все продумав, вы, конечно же, оставите полицию LA с носом. Разве можно упускать такой шанс?!



ПРЕВЬЮ

Ольга Цыкалова

Второй (после Mask of Eternity) квестовый проект "Сьерры" выглядит пока весьма многообещающе. Во-первых, потому, что это возвращение всеми нами давно и прочно любимого героя, незабвенного Гейбриэла Найта, а встреча со старым другом всегда радует.

Но это не главное. Главное — то, что эта игра как-то незаметно, в процессе разработки переросла из просто "еще одного продолжения" в нечто большее, в нечто, что грозит взорвать и навсегда изменить весь наш квестовый мир.

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Планируемый выход игры: зима 1998 г.

Сюжет Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (www.sierra.com/gk3) не обещает никаких неожиданностей. На этот раз услуги Гейбриэла Найта понадобились некоему мелкому принцу в отставке, коротающему свой век в захолустной европейской деревеньке. Принцу, видите ли, снится, что его младенец-сын будет похищен какой-то темной вампирообразной силой, воплотившей древнее проклятие, тяготеющее над его родом. Разобраться с ночными кошмарами может только такой признанный специалист по действию потусторонних сил, как г-н Найт.

Гейбриэл — разумеется, вместе со своей верной соратницей Грейс Никамура — принимает приглашение принца погостить в его дворце.

Увы, приятное времяпрепровождение в светском обществе обернулось большим конфузом! Младенца действительно похитили, и ни Гейбриэл, ни Грейс не сумеют помешать злодеям в их черном деле! Теперь Гейбриэлу, как ни странно, придется из заклинателя духов превратиться в настоящего детектива — ведь он отправляется в погоню не за потусторонними тенями, а за вполне реальными людьми из плоти и крови!

Опять тамплиеры

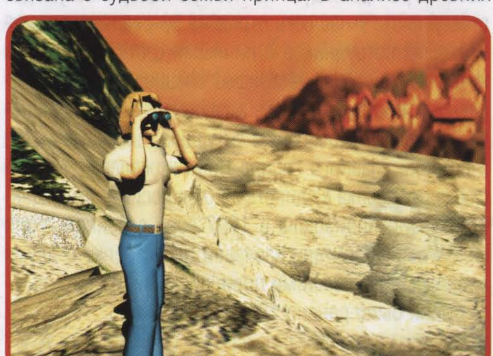
След похитителей приводит Гейбриэла в таинственный французский город Рене-ле-Шато, со времен раннего средневековья известный как центр всевозможных ересей и оккультизма. С этим местом связано множество старинных легенд и тайн, не раскрытых и по сей день. Одна из них относится к не такому уж давнему прошлому.

В конце 19 века местный священник неожиданно разбогател, причем настолько, что пожертвовал огромные суммы на реконструкцию и украшение городского собора. Тайна его богатства так и осталась нераскрытой. Полагают, что в библиотеке собора он обнаружил некие свидетельства, позволившие ему найти спрятанные в окрестностях города древние сокровища, оставленные то ли тамплиерами, то ли "катарами", то ли еще более древними и экзотичными местными еретиками.

Легенда о сокровищах привлекает в город массу искателей приключений. Только что в Рене-ле-Шато приехала целая группа кладокопателей, среди которых есть и старый знакомец Гейбриэла — детектив Мосли. Все эти люди, а также несколько местных жителей, становятся подозреваемыми в деле о похищении младенца. Всего под подозрение подпадет 10-15 персонажей — при том, что общее число персонажей составит аж 35 человек.

Представляете, какая работа ждет нашего героя! Все эти люди имеют свое собственное прошлое, характер (часто весьма экстравагантный), и, самое главное, у всех, похоже, есть причины желать зла бедному принцу.

Часть игры нам придется руководить действиями Грейс — мало нам Гейбриэла с его слежкой за многочисленными подозреваемыми и сбором вещественных доказательств! Она займется главной тайной Рене-ле-Шато — тайной сокровищ, которая, само собой, тесно связана с судьбой семьи принца. В анализе древних манускриптов и прочей исследовательской работе нам поможет специальная походная база данных. Опять вездесущий PDI! На этот раз эта электронная отрада квестера будет называться SIDNEY.



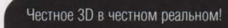
Фотография в реальном времени

Сам по себе сюжет игры выглядит грандиозным и на редкость запутанным, но все его прелести меркнут перед теми почти безграничными возможностями, которые предоставляет игроку новая трехмерная технология, впервые использованная в Gabriel Knight III.

Хотя Джен Дженсен, подобно Роберте Вильямс, была не в восторге от перспектив перехода своего сериала из видео в 3D, она постаралась выжать из новой технологии все, что та сможет дать квестам: вместо того чтобы приспосабливать свою игру к action-"движку", ее команда извлекла из современных технологических достижений такие возможности, о которых традиционным двух- и трехмерным квестам остается только мечтать.

Во-первых, в Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned используется новый трехмерный engine, разработанный специально для этой игры. Квест — все-таки не шутер, и в нем подробность и детальность изображаемого мира важнее быстродействия.

В Gabriel Knight III графика перерисовывается в реальном времени, но выглядит исключительно реалистично и не распадается на мутные квадраты даже при приближении к предметам: очевидно, это достигается некоей хитрой смесью пререндеренных и действитель-


Честное 3D в честном реальном!



но пересчитываемых в реальном времени элементов. Эта технология позволила воссоздать в игре настоящие исторические постройки Рене-ле-Шато, в том числе интерьеры знаменитого собора, выполненные по фотографиям, которые делала сама Джен Дженсен.

Полная свобода перемещений как внутри помещений, так и на открытом воздухе дополняется великолепно сделанными тенями и динамическим освещением, создающим удивительно живую атмосферу.

Персонажи прекрасно движутся, а их довольно схематичные трехмерные тела увенчаны сугубо индивидуальными физиономиями с вполне определенным выражением и даже моргающими глазами, что существенно облегчает выбор правильного подхода в диалогах.

Три дня в Рене-ле-Шато

Однако в реальном времени изменяется не только графика, но и сюжет игры. Gabriel Knight III должен стать первой после The Last Express игрой, в которой персонажи будут буз дураков "жить" в этом реальном времени. Козни вокруг экс-королевского семейства, разговоры и простые ежедневные дела персонажей будут совершаться независимо от того, слышит и видит их наш герой или нет — кто не успел, тот опоздал! Одна из задач игры — оказаться в нужном месте в нужное время, чтобы узнать нечто интересное и важное и приблизиться к тайне похищения младенца.

NPC — "неиграющие" персонажи — также наделены изрядным искусственным интеллектом и богатым внутренним миром. Игрок сможет на время оставлять основную линию сюжета и заниматься проблемами и тайнами "случайных" людей.

Подобный подход к сюжету сулит разработчикам, как показал опыт The Last Express, неисчислимые трудности и массу дополнительной работы. Правда, в Gabriel Knight III реальное время выглядит немного по-другому. Хотя общее "время" игры, как и в The Last Express, составляет всего три дня, оно разбито на довольно мелкие промежутки по 2-3 игровых часа, внутри которых, собственно, и действуют законы реального времени. Всего таких "глав" в игре будет 16.

Перемена ракурса

В Gabriel Knight III впервые в истории квестостроения применена такая приятная вещь, как плавающая камера. В том же Tomb Raider это была милая подробность, для квеста же эта хитрая штука, оказывается, жизненно необходима.

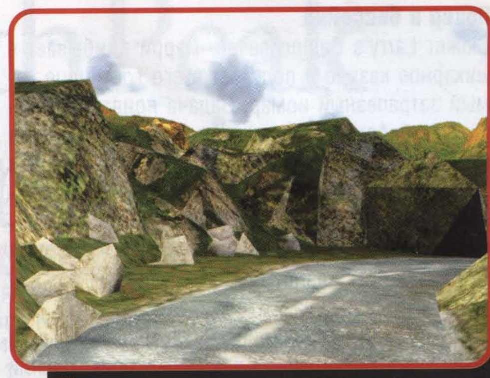
Прошли те времена, когда нехорошему человеку достаточно было зайти за ближайший угол или просто повернуться к нам спиной, чтобы мы никогда не узнали, какими грязными делишками он там занимается. Теперь у нас есть камера-шпион. Главное — правильно выбрать ракурс, а дальше!.. Можно запросто заглянуть хоть в печную трубу на крыше, хоть в горшок на плите.

"Примочка" весьма полезна для истинно квестерских задач подсматривания и подслушивания. Когда персонажи расползаются по углам — причем в реальном времени, — чтобы плести там свои грязные интриги, оперативная слежка, которую мы сможем осуществлять при помощи этого хитрого прибора, позаимствованного у Лары Крофт, отнюдь не будет лишней.

По умолчанию в игре используется, так сказать, "традиционный подход": камера показывает основное экранное действие, например в диалоге — попеременно лица его участников. Но — всего несколько кнопок управления, и мы видим то, что в обычной игре остается "за кадром". Например, смотрим за спину персонажа, с которым разговаривает наш герой, а в некоторых случаях — даже заглядываем в его карманы.

Для каждого помещения предусмотрены четыре основные позиции камеры, но это не важно — игрок может изменять ракурс до бесконечности, просто перетаскивая камеру мышкой в нужное место. По сути, камера абсолютно не зависит от действия! И отныне мы не просто играем за Гейбриэла Найта — мы наблюдаем его действия и жизнь других персонажей со стороны!

Эдакий вариант "симулятора бога", или скорее "симулятор кинорежиссера"...



Чуть-чуть реально, чуть-чуть — пререндерено.

А еще плавающая камера дает нам возможность вполне реально производить действия, которые раньше демонстрировались лишь в неигровых вставках или в манипуляциях с инвентарем. Например, мы можем заставить Гейбриэла прямо на наших глазах рассматривать и соединять между собой предметы или изменять собственную внешность, и глядеть при этом на происходящее с самых экзотических позиций: сверху, скажем, или снизу-слева, при этом меняя масштаб изображения — чтобы рассмотреть получше.

Поскорей бы!

Возможности, которые получает игрок в Gabriel Knight III, потрясают даже видавших виды игроманов. Похоже, именно этой игре удастся наконец сделать то, что не удалось чересчур элитарному The Last Express: привнести в жанр реальную жизнь в реальном времени, в которой игрок, по своему желанию, сможет занимать позицию наблюдателя или полноправного участника происходящего...

Ждать этого волнующего события осталось недолго. Gabriel Knight III станет для нас еще одним рождественским подарком от "Сьерры"!

РЕЦЕНЗИЯ

Leasure Suit Larry's Casino

Ольга Цыкалова

Если вы недавно побывали на "стратегическом" разделе сайта Sierra On-Line, то наверняка обратили внимание на обилие странных и, возможно, новых для вас названий, начинающихся со слова "Hole", — Hole Casino, например, или Hole Classic Card Games. Появились они там потому, что, по мнению доброй фирмы "Сьерра", каждый карточный игрок или завсегдатай зала игровых автоматов, пересев за компьютер, может гордо именовать себя стратегом.

А что?! Ведь чтобы выиграть в "очко", рассчитывать нужно аж на три хода вперед, а уж рисковать-то как! Это ли не полет мысли! Это ли не венец стратегического мышления!

Тем не менее широкие слои игровой (на этот раз — в другом, лас-вегасовском смысле) общественности почему-то не пожелали променять свои засаленные колоды, потертые кости и старых "одноруких бандитов" на компьютеризованные изыски "Сьерры" — и тогда компания, известная своим умением выжать денежку даже из камня (не сказать из чего похуже), решила зайти с другого бока — и опубликовала игрушку Leasure Suit Larry's Casino!

Кто такой Ларри, знают все: его жизнь и приключения стали достоянием компьютерного фольклора уже так давно, что его имя стало нарицательным. Ларри вечен, как замшелые камни, и нов, как выползающая из-под них весной зеленая травка. Шутка ли — шесть серий, и последняя — Larry 7 — порадовала нас всего год назад! Плюгавый, веселый и похотливый антигерой, отождествить себя с которым не захочет ни один здравомыслящий человек и играют в которого эти здравомыслящие люди чуть ли не с тем же азартом, что и в крутых морпехов и спецагентов, — часто даже те из них, кто квесты на дух не переносит. Каждый "Ларри" — событие, каждая игра — эпическая сага о том, как его все обижают, а он плачет и утирается, а потом их всех имеет.

И вдруг — Larry's Casino, скромная "стратегия", даже не претендующая на честь называться Leasure Suit Larry 8.



Покер в бассейне

Сюжет Larry's Casino вечен. Ларри прибывает в шикарное казино и получает в его гостинице самый затрапезный номер. Задача понятна — зашибить бабок и сделать себе красивую жизнь в люксовых апартаментах и шикарных ресторанах этого дворца удовольствий. Дворец действительно роскошен и предоставляет игроку массу высокоинтеллектуальных развлечений — от игровых автоматов всех разновидностей и покера до "Колеса счастья" и пула.

Карнавальная, полупристойная, издевательская атмосфера, обязательная для любых приключений Ларри, тоже присутствует, хотя и в строго отмеренных дозах. Так, все столы в нашем казино заменены бассейнами, в которых игроки режутся в карты или обедают — разумеется, в чем мать родила.

В чем именно она их родила, нам, конечно, не покажут, но, как всегда, будут усиленно и прозрачно намекать. Кстати, за карточным столом (то есть в ванной) мы встретим старых знакомых по последней морской прогулке Ларри. Даже одноногая пиратка Пэг голышом заберется с нами в бассейн. Вот счастье-то!

Кроме встреч с коллегами по круизу на PMS Bouncy, нам покажут несколько милых анимашек — вроде летающей по залу обнаженной натуры, писающей у колонны собачки или жующего вечный резиновый бутерброд фаната бессмертного Элвиса.

Праздник виртуальной жадности

Все это — только приманка, наживка, в которую заботливая "Сьерра" воткнула острый-преострый крючок. Эл Лоув знает толк в человеческих слабостях и в новом "Ларри" использовал самую многообещающую из них — тщеславие.

Вся суть Larry's Casino заключается в том, что вы можете сделать свои успехи на ниве азартных игр достоянием не только вашего верного компьютера. Подключайтесь к Интернету, выходите на сайт http://won.net/ — и о вашем сказочном везении узнают все!

Это — только начало! В мире Интернет-казино выигранные вами виртуальные деньги станут "настоящими"! Больше половины залов служат только одной цели — дают онлайновым посетителям "погудеть с размахом". Экзотическая еда в ресторане "Планета Ларри", выпивка в барах, безделушки из магазина подарков — все эти виртуальные радости вы получите за виртуальные выигрыши в виртуальном казино. При этом о ваших похождениях узнает весь мир!

Вернее, не весь, конечно, а та его часть, которая в этот момент будет тусоваться на сайте и с завистью и вожделением взирать на то, как вы тратите свежевыигранные миллионы. Этот сам по себе приятный процесс будет сопровождаться соответствующим трепом с другими игроками — скажем, "подсевшими" к вам за столик в ресторане или предложившими выпить в баре.



Одноногая Пэг (крайняя справа) решила испытать судьбу.

Тот мир, где Ларри крут

Бесконечная похвальба, не совсем пристойные шутки и виртуальное общение с противоположным полом — вот для чего создана онлайновая часть Larry's Casino, и для каждого из этих занятий в нем есть свой уютный уголок. Более того, если вам удалось-таки развести свою партнершу по игре, вы можете сразу же, пользуясь моментом, пока бедняжка ослеплена вашим богатством, удачливостью, виртуальными подарками и не менее виртуальным романтическим ужином в бассейне при свечах, отвести ее в... церковь, друзья мои, в церковь, — и заключить там с ней законный брак в присутствии всех ваших онлайновых приятелей. Вот так вот! Для этого святого дела к Larry's Casino пристроена специальная часовня для венчаний, вся в сердечках и рюшечках.

Такую вот игрушечку сработала "Сьерра" при участии всеми нами любимого ларриного папочки — неистощимого на похабные шутки мультипликатора Эла Лоува. Игры в ней — ноль, зато море настоящего неподдельного человеческого общения...



Классика жанра: бедняга получил тортом по морде!





Leasure Suit Larry's Casino

Sierra
Sierra

Резюме
Ну, если вам очень одиноко...

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- 120 Мбайт на диске
- Модем 28800

Графика	70%
Звук	70%
Сюжет	10%

Интересность
50%



Contact names:

Lynne Harris, Managerr, Marketing and Sales; Mike Truell, Manager, Advertising and Public Relations; Bob Tschindi, Manager, Creative Development; Surrinda Roberson, National Accounts Manager; Hillary Fisher

International contact:

Hillary Fisher

SouthPeak Interactive

www.southpeak.com

One Research Drive
Cary, NC 27513
tel: 919-677-4499, fax: 919-677-3862



ПРЕВЬЮ

Dark Side of the Moon

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Ольга Цыкалова

В последнее время в компьютерных играх вообще и в квестах в частности появилась довольно странная тенденция: их все чаще и чаще создают непрофессионалы. Забавный парадокс: чем профессиональнее становится отрасль; чем меньше остается у разработчика шансов сделать хорошую игру "на коленке" или в гараже (силами друзей и родственников), — тем чаще в нее заглядывают чужаки, обещающие "одной левой" перевернуть этот детский лягушатник и показать, как надо работать.

Девиз "From Gamers For Gamers" становится анахронизмом, когда гиганты кино-, теле- или просто компьютерной индустрии накладывают свою широкую лапу на наш в общем-то узкий и замкнутый мирок и начинают клепать игрушки по принципу "Бабе — цветы, детям — мороженное".

Первыми жертвами приобщения диких геймеров к общечеловеческим культурным ценностям пали, разумеется, квесты... Оно и понятно. Человек со стороны ни черта не разберет в обычной RTS или авиасимуляторе, стрелялки — так те вообще обязаны возмутить его нежную душу своими якобы "тупостью" и "жестокостью". С квестами же все просто: то же кино или мультик, только с задачками внутри — нарисовал, снял — и порядок!

Наиболее интересным новичком в порядком обедневшем квестовом мире стала американская фирма SouthPeak Interactive. Увидев год назад (на прошлой E3) внушительного размера стенд, на котором со вкусом рекламировалась единственная игра, квест Temujin: The Capricorn Collection от никому не известной фирмы SouthPeak, я сразу же задумалась о тщете всего сущего.

Предчувствия меня не обманули! SouthPeak зарабатывает на жизнь отнюдь не честным игрушечным трудом. Есть богатый и могущественный SAS Institute — крупнейшая частная программистская фирма Америки. Миллионы людей по всему свету пользуются ее базами данных и статистическими программами. У SAS Institute есть все: своя поликлиника, свой детский сад, своя студия для производства рекламных роликов, своя фотостудия... Теперь у нее есть и свои игрушки!

Зачем SAS это надо? За тем же, зачем и Биллу Гейтсу, — для рекламы! "Микрософт" рекламирует Windows 98, SAS Institute — технологию Video Reality, свою новую разработку, которая позволяет в два счета сделать из видеоролика компьютерную игрушку. Например Dark Side of the Moon, с которой нам удалось довольно близко познакомиться — благодаря демо-версии, привезенной с E3.

Золотая лихорадка на Кристальной луне

Далеко-далеко от Земли на одной из девяти лун шестой планеты звезды под названием Цефей расположилась колония старателей горнодобывающей компании "Добрая надежда". Тучи простаков устремляются сюда с Земли, надеясь озолотиться в местных шахтах, полных бесценной руды и кристаллов, которые и дали название самой планете — Luna Crista. Но лишь единицам удалось не то что разбогатеть, а хотя бы вернуться с этой загадочной планеты живым!

Не избежал общей участи и дядюшка нашего героя, сгинувший без следа на "темной стороне луны", оставив предварительно любимому племяннику в наследство пустую шахту, намек на найденные им сокровища и тайну своей смерти.

Джейк Райт (то есть мы) безрассудно решил от наследства не отказываться и прибыл в космопорт дядюшкиной планеты, чтобы вступить во владение причитающимся ему имуществом.

SouthPeak goes 3D

Космопорт, на первый взгляд, выглядит уныло, если не сказать убого. И не потому, что находится на заштатной планете. В своей новой игре SouthPeak решила сочетать технологию Video Reality со старыми добрыми пререндеренными интерьерами. В 3D авторам явно не пришло в голову открывать родную Америку заново.

Результат удручает. Dark Side of the Moon, как и первая игра компании — Temujin, идет в окошке (причем весьма небольшого размера), но если в Temujin этот маленький экран был битком набит яркими и интересными вещами, то в Dark Side of the Moon его заполняют темноватые и грязноватые "урбанистические" текстуры: всевозможные трубы, решетки и механизмы, довольно однообразные и к тому же расплывчатые. Невольно вспоминаются игрушки двух-, а то и трехлетней давности: теперь так не делают!

Сначала я думала, что внешние прелести пошли в жертву свободе перемещений, которой в Temujin явно







не хватало. Увы, хотя в любом месте игры можно оглядеться по сторонам, а в строго отведенных для этого точках — даже задрать голову вверх, чтобы посмотреть, например, на старт звездолета или полюбоваться из окна космопорта видом на огромный оранжевый диск самого Цефея-6, — двигаться мы все равно будем по раз и навсегда установленным маршрутам.

Истинно виртуальное общение

В космопорте на удивление пустынно. В основном нам придется общаться со всевозможными механизмами. Наш PDI (ну куда без него в игрушке про будущее! Только здесь он зовется VDI) продемонстрирует нам видеозавещание нашего любимого дядюшки и напутственное слово злобной и завистливой сестрицы. Космопортовский видеофон — заплаканную невесту, которой мы больше не нужны, и все ту же полную злобных намеков сестрицу. Даже фотография дядюшки в инвентаре предложит нам трогательный ностальгический ролик, в котором дядюшка ищет нас среди подсолнухов.

Благодаря Video Reality, актеры в игре выглядят великолепно. Они прекрасно вписываются в трехмерный ландшафт и даже отбрасывают на него при движении "правильные" тени. В новой игре мы наконец-то сможем с ними поговорить: диалоги-головоломки займут в Dark Side of the Moon изрядное место.

Впрочем, пример такого диалога в демо-версии не обнадеживает. Мимо нас пробегает и прячется маленький оборванный мальчишка. За ним несется жирный и злобный охранник с пистолетом. Он, естественно, спрашивает, не видали ли мы мальчишку, мы, само собой, отвечаем, что не видали. Из вредности можете показать, где скрывается беглец, но смысла это не имеет — он все равно убежит, зато по ходу игры мы наверняка не сможем рассчитывать на его помощь. Вот такое общение...

Кусачки и лазерный лобзик

Единственная пазла в демо-версии тоже не особо вдохновляет. Наша задача — запустить лазерную пилу. Наверное, человек, мало-мальски сведущий в электроприборах, проделал бы это за две секунды — это мне, безрукой, было трудно, поскольку пришлось действовать методом перебора, благо переставляемых компонентов в местной пиле всего три... Пазла, прости господи.

Это все ерунда — но скажите мне, какой олух оставил огромные (на вид) кусачки в телефонной будке такого якобы густонаселенного места, как космопорт?! Или у них там, в будущем, воры и негодяи окончательно перевелись? Вряд ли! Вот мы, например, пришли и кусачки эти слямзили для благородного дела — и очень все хорошо получилось.

Ну почему, почему, люди из SouthPeak продолжают держать нас за идиотов! Ну не можете спрятать предмет, так просто его отдайте, а не вешайте, как колбаску на веревочке для глупого щенка, — ведь это классическая ошибка никогда не игравших в квесты новоявленных квестопроизводителей!



Не сказать, чтобы игра — по крайней мере в демо-версии — выглядела шедевром, но, возможно, динамичный сюжет, который нам обещают ее создатели, отчасти искупит их технологические просчеты и неуклюжесть некоторых задач. Наш дядюшка действительно нашел на Luna Crista нечто важное — и, увы, знаем об этом не только мы!

Многочисленные враги будут отравлять нам жизнь в прямом и переносном смысле этого слова на всем протяжении игры. Вам придется отмываться от обвинений в убийстве, спасаться от посягательств на собственную жизнь, пережить предательство друзей и козни родной сестры... Стоят ли все эти мучения таинственного сокровища, которое завещал нам покойный дядя, мы узнаем совсем скоро, уже этой осенью.

Ольга Цыкалова

Итак, подобно "Микрософту", порадовавшему нас прекрасной игрой Neverhood, SAS Institute, в лице фирмы SouthPeak, одарил вполне неплохим и своеобразным квестом Temujin. Технология Video Reality действительно способна на чудеса! Она превращает довольно аскетичное двух- или трехмерное пространство компьютерной игры в абсолютно реальный и осязаемый мир, загроможденный немыслимым количеством почти случайных и таких живых предметов.

ПРЕВЬЮ

20.000 Leagues: The Adventure Continues

Планируемый выход игры: осень 1999 г.



Как приятно увидеть игру света на настоящем бронзовом подсвечнике, по-настоящему пыльную старую книгу, цветы — как произведение природы, а не трехмерного искусства. Все-таки даже лучшим пререндеренным интерьерам еще далеко до живости и реалистичности обычного мира, который так хорошо научилась передавать Video Reality.

При этом, кроме приятной "атмосферы", похвалить Temujin больше, в общем, и не за что было. Закрученная детективная история и забавные пазлы так и не сложились в настоящую игру. Проект прошел почти незамеченным, а в нашей стране, похоже, о нем и вовсе никто не вспомнит. Быть может, удача улыбнется игре 20000 Leagues: The Adventure Continues?..

150 лет под водой

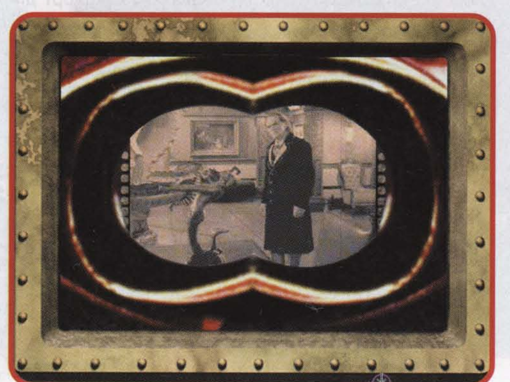
Фирма SouthPeak редкостно благосклонна к нашему брату-журналисту. 20000 Leagues: The Adventure Continues выйдет в свет только осенью будущего года, а приличных размеров демо-версия уже тут — жужжит и мигает лампочками в моем приводе.

Впечатления от этой игрушки из отдаленного, по нашим меркам, будущего у меня остались самые приятные. SouthPeak вновь вернулась к привычному ей миру, который она с таким блеском отразила в Temujin, — замкнутому пространству, полному старинной мебели, картин, безделушек и пыльных фолиантов. На этот раз все это великолепие встретится нам не в музее, а на дне морском, где уже 150 лет почиет легендарный подводный корабль "Наутилус".

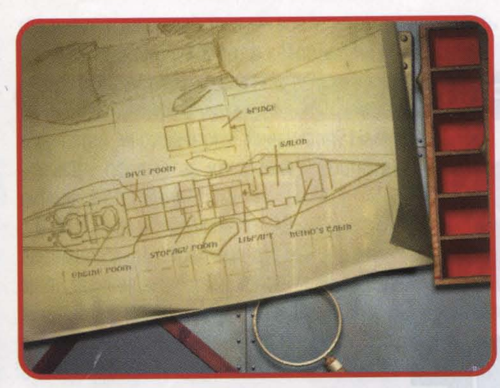
Все на борьбу с голодом!

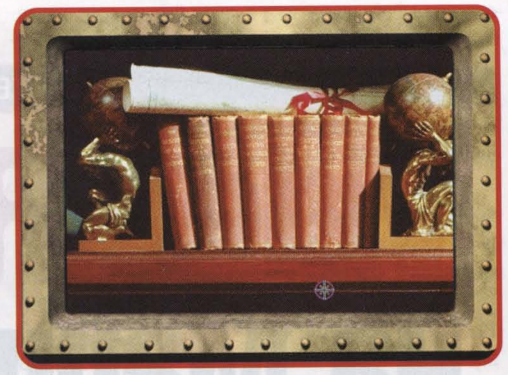
Предыстория нашего на нем появления такова. Лет через десять мировые запасы продовольствия истощатся настолько, что человечество будет вынуждено обратиться к изучению морского дна на предмет превращения его в сельскохозяйственные угодья.

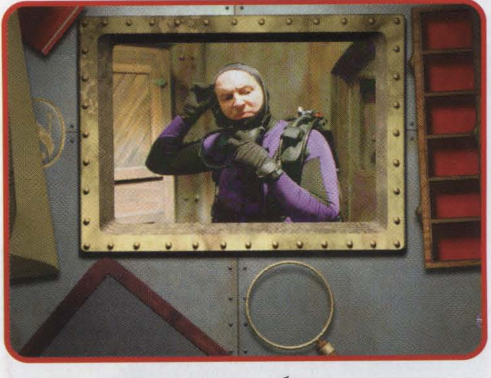
Первой за это прибыльное дельце решила взяться компания Sea Source, отправившая на разведку пищевых запасов океана собственную субмарину с научной экспедицией на борту. Возглавляет экспедицию всеми уважаемый маститый биолог Вил Стюарт, наше с вами alter ego. Остальная компа-











ния, собравшаяся на борту, особого доверия не внушает, и ее вредоносные наклонности проявляются в первой же кризисной ситуации, с которой сталкивается экипаж.

Парижский шик

Демо-версия игры начинается именно с того волнующего момента, когда мы и трое наших спутников забираемся в только что обнаруженную на дне Индийского океана проржавелую субмарину. Внутренность лодки поначалу не вызывает особого оптимизма. Люди давно покинули легендарный "Наутилус", унеся с собой все самое ценное. Нам остались лишь ржавые стены со следами некогда украшавших их картин, неработающие механизмы и древнее водолазное снаряжение.

Но не все так плохо: самая роскошная часть подводного корабля — салон и библиотека, в которых провел долгие дни своего заточения профессор Пьер Аронакс, наблюдая за красотами подводного мира, — уцелели в своем первозданном великолепии. Сохранились и фонтан из гигантской раковины в центре салона, и знаменитый орган капитана Немо, и его замечательный музей.

Не обошлось и без некоторых странностей: святое место "бесценных шедевров мировой живописи" и курьезов морского дна, о которых, пуская слюнки, писал Жюль Верн, заняли вполне посредственные картины прошлого века и азиатские сувениры. Якобы виртуозная игра на органе капитана Немо оказалась чистой воды обманом! Орган на самом деле механический и сыграет все, что пожелаете, стоит только найти подходящий валик с записью.

Кстати! Капитан Немо, оказывается, изобрел не только электрическую подводную лодку, но и кинематограф, причем звуковой, запечатлевший его самого, читающего лекцию будущим посетителям "Наутилуса". Каюта капитана отнюдь не блещет суровостью и аскетизмом, достойными борца за свободу угнетенных народов. Она, как и остальные меблированные помещения "Наутилуса", забавно отражает взгляд современного американца на "парижский шик" середины прошлого столетия.

Впрочем, не буду придираться: все это интересно и приятно разглядывать, тем более что в новой игре процесс знакомства с окружающим миром значительно упростился. Если в Temujin при близком рассмотрении предмета нам показывали статичную картинку, то в 20000 Leagues ее часто заменяет скроллирующаяся панорама: двигая мышкой в стороны, а иногда и вверх-вниз, можно очень подробно рассмотреть довольно большое пространство — книжный шкаф с несколькими длинными полками, приборную доску в рубке...

В остальном же особых технических новшеств я не заметила. Игра по-прежнему идет в небольшом окне, можно смотреть во все стороны, но двигаться — только в заранее определенном направлении (что, к счастью, не так уж важно (мы на подводной лодке).

Для самой SouthPeak новая игра — очередной этап отработки ее знаменитой видеотехнологии. На этот раз кинофрагменты сочетаются со сценами, выполненными в 3D. Очень удачно сочетаются, хотя все равно понятно, что тут "живое", а что — "нарисованное", пускай даже при помощи самой великолепной станции Silicon Graphics.

Ша! На нарах!

Насладившись видами древней субмарины, вернемся в салон.

Какая незадача! Некая посторонняя подводная лодка без опознавательных знаков прямо на наших глазах только что разнесла в щепки наш суперсовременный подводный исследовательский аппарат со всем экипажем на борту и теперь докапывается до нас, требуя освободить помещение — то есть сам "Наутилус", который, собственно, и нужен этим новоявленным подводным пиратам. Ситуация критическая, а наша маленькая компания, приплывшая в "Наутилус" на разведку, далека от единодушия.

Бывший лейтенант морского флота — стервозная девица по имени Лиза Перетти — требует, чтобы командование операцией спасения доверили ей. Ларри Локарт — сынуля основателя компании и по совместительству менеджер по связям с общественностью — впадает в панику. Только пожилой спокойный инженер Стефан Вулфи становится на нашу сторону. Повиновение разношерстного экипажа восстановлено, надо принять судьбоносное решение — покинуть "Наутилус" или остаться на нем.

Ответ ясен (остаться, разумеется). Теперь главная задача экипажа — разобраться в управлении и запустить двигатели этой ржавой посудины, пролежавшей на дне добрых полтора столетия. К нашему удивлению, ходовая часть лодки в полном порядке. Единственное, чего не хватает инженеру-механику, — мануаля, или, выражаясь языком прошлого столетия, "инструкции по эксплуатации". Найти ее просто, а вот чтобы прочитать, потребуется вся мощь нашего интеллекта — так по крайней мере думают создатели игры. Ведь это настоящая ПАЗЛА...

Все можно стерпеть от милой и симпатичной фирмы SouthPeak: и игру в маленьком окошке, и принудительные перемещения, и разветвления в диалогах, которые никуда не ведут и ни на что не влияют, — но пазлы!.. Ну скажите мне, зачем вывинчивать из лампы и класть на полку в абсолютно пустой кладовке одинокую лампочку? Чтобы нам сложнее было догадаться, что книгу надо подержать под лампой, чтобы увидеть текст? Так ведь получается наоборот!

Ну и ладно, черт с ними, с канонами любимого жанра. Зато приключения, путешествия, погони, моря и океаны!

Только вот какими глазами мы взглянем на новые приключения "Наутилуса" через год, когда игра выйдет в свет? Не покажется ли она нам безнадежно технически устаревшей? Или, быть может, мы уже забудем к тому времени, что были такие игры — квесты, и выбросим ее сразу в мусорное ведро, как никому не нужный хлам? Посмотрим...

Впрочем, чего смотреть? Переверните страницу и читайте наше интервью с представителями самой SouthPeak Interactive — они вам все расскажут!





ИНТЕРВЬЮ

Video Reality на марше

Судя по тому, как отчаянно вопят последние полгода все реальные и виртуальные издания о смерти жанра advenchure, наша профессия — уже не "обозреватель", а "патологоанатом". Но... что-то уж больно не похоже обозреваемое тело на мертвое! Живет, шевелится — и собирается жить дальше!

Пока трудно сказать, насколько обоснованно дерзкое заявление Бет ХАЙ (Beth High), продюсера проекта 20000 Leagues: The Adventure Continues (SouthPeak Interactive): "Наша технология вернет жанру всю его былую популярность!". Первая игра фирмы — Temujin: The Capricorn Collection — была интересным, многообещающим проектом, но — не более. Ведь великолепная Video Reality — все-таки только технология. Так что же она способна дать игровому рынку? Какими будут новые игры SouthPeak?

Хотя демо-версии двух новых игр SouthPeak, представленные на E3, и позволили нам составить собственное мнение о перспективах фирмы и ее технологии, мы не поленились побеседовать на эту тему с **Бет ХАЙ** и **Бобом ЧЕЙЗОМ (Bob Chase)**, официальным представителем фирмы SouthPeak Interactive по связям с общественностью.

Game.EXE: SAS Institute — один из крупнейших научных центров США. Как получилось, что при нем была создана такая "легкомысленная" структура, как компания по производству компьютерных игр? Как создавалась технология Video Reality — неужели специально для игрушек?!

Боб Чейз: Да, Video Reality создавалась специально для игр! Технология родилась в результате работы над чисто научным проектом, который вели четверо сотрудников SAS Institute. Они предложили совершенно новый способ создания виртуальной "среды" — очень "живой" и реальной, и в которой в то же время было бы легко перемещаться. После нескольких месяцев тестирования был создан прототип, доказавший: система будет работать! Тогда и была учреждена фирма SouthPeak — специально для того, чтобы создавать игры на основе новой технологии, получившей название Video Reality.

Со временем мы пришли к выводу, что замыкаться не стоит: мы начали публиковать игры других разработчиков и даже делать свои игрушки без использования Video Reality — теперь мы занимаемся всем понемногу.



Боб Чейз, обаятельный и общительный PR SouthPeak Interactive, в "зеленой студии", где снимают актеров для последующей обработки видео. Между полом и стеной прямых углов нет! Честно! Все сглажено и закруглено.

(И зря не стали — замыкаться, мы имеем в виду! Men in Black, жалкая компьютерная поделка "на границе двух жанров", подхваченная SouthPeak и Gremlin за "жареность", никак не украшает биографию честного игроделателя! — **.EXE.**)

Мы потратили массу сил и средств, добиваясь того, чтобы завоевать достойное место на рынке компьютерных игр, который кажется нам очень перспективным. Мы пришли сюда всерьез и надолго — будем делать свои игры и издавать чужие, с Video Reality и без нее!

.EXE: Чем отличается реализация Video Reality в разных играх SouthPeak? Насколько ваша технология шагнула вперед после "Темучина"?

Бет Хай: Video Reality — это инструмент, который развивается в соответствии с запросами наших разработчиков, а у них цель всегда одна — сделать новую потрясающую игру! Наша первая игра, Temujin: The Capricorn Collection, была основана на 22 реальных кинофрагментах. В Dark Side of the Moon мы использовали пререндеренные интерьеры и накладывали отснятый материал, используя технологию chromakey. 20000 Leagues будет суперигрой, ее технологический диапазон огромен, и в ней мы сочетали оба эти метода.

.EXE: И все-таки — Temujin и 20000 Leagues. В чем разница для нас, геймеров?

Б.Х.: Система перемещений перерабатывается и оттачивается с каждой новой игрой! Возможности управления игровой средой становятся все шире. Мы еще больше оживили игровую среду, внеся в нее более сложный звуковой ряд: есть звуки, которые возникают по случайному принципу в процессе освоения пространства, — скажем, объявления по селекторной связи и тому подобное... И в Dark Side, и в 20000 Leagues геймер сможет "разговаривать" с персонажами (в "Темучине" мы этого реализовать не сумели). Кроме того, мы надеемся, что активная область экрана в "20000 лье" станет больше...



Бет Хай, продюсер 20.000 Leauges.

(Пока — не намного, если судить по демо-версии. — **.EXE.**)

.EXE: Проекты SouthPeak, несомненно, относятся к играм с очень богатой и насыщенной "атмосферой". "Кинематографический" реализм и тщательно проработанные интерьеры делают мир игры живым и узнаваемым. Насколько эти достоинства — "заслуга" вашей технологии?

Б.Х.: На сто процентов! В Video Reality для создания пререндеренных интерьеров используется настоящее видео. Результат: мы можем включить в среду колоссальное количество деталей и огромный объем информации, и при этом геймеру не потребуется суперпроцессор или графический ускоритель.

Кроме того, у SouthPeak — очень высокие требования к качеству продукции. У нас играют настоящие актеры, мы снимаем интерьеры на 35-миллиметровую пленку или на видео — но самого высокого качества... Графика высокого разрешения, очень каче-

ственный и сложный звук — все это помогает создать тот живой и теплый мир, о котором вы говорите.

.EXE: Кстати... так, из любопытства — а где вы берете предметы, которые используете на съемках или в качестве "игрушечного" инвентаря? Нам показалось, что пару предметов из "демы" "20000 лье" мы уже видели в "Темучине"...

Б.Х.: У нас для этого есть целых два отдела — один занимается реквизитом, другой — костюмами. Их единственная задача — искать вещи, которые полностью соответствовали бы описываемой среде и делали ее отображение максимально реалистичным. Они очень гордятся тем, что способны перерыть целый свет в поисках подходящих объектов для каждой игрушки. Например, для "20000 лье" они накупили сотни "корабельных" предметов — вы найдете их на "Наутилусе! Не думаю, что они "повторились" хоть раз, но если это так — спасибо, что были так внимательны!

(Как выяснилось потом, Боб Чейз переправил этот вопрос Джеффри Хаджинсу (Jeffrey Hudgins), человеку, занимавшемуся реквизитом "20000 лье", и тот очень обиделся. Он сказал, что в "деме" есть только два предмета из "Темучина" — картины в рекламном ролике, и остаются они на экране не больше трех секунд. Что мы наверняка перепутали конную статую с той, что была в "Темучине", а она другая. Что в игре используется более 1100 предметов, только пять из которых появлялись в "Темучине", и если кто-то такой умный, что... Потом, правда, Джеффри любезно отметил, что впечатлен "нашей способностью замечать самые мелкие детали"... Это нам, конечно, польстило, — но шкафы из "Наутилуса" мы точно где-то видели! — **.EXE**.)

.EXE: Можно ли надеяться, что игры SouthPeak будут когда-нибудь "сниматься" на открытом воздухе? Что в них будет использоваться естественный свет?

Б.Х.: В 20000 Leagues геймерам придется посетить несколько экзотических мест — в том числе и на открытом воздухе. Вы будете бродить по таинственному, окутанному туманом острову, исследовать портовые магазинчики на Фиджи, совать свой нос, куда не следует, в лаборатории капитана Немо на Малабаре... Все это — рендеринг, но мы сделали все, что могли, чтобы это выглядело настолько "настоящим", насколько возможно. Конечно, мы уверены, что сможем расширить возможности Video Reality: сейчас мы проводим съемки на открытом воздухе, это — часть исследовательской работы, которая позволит нам перенести действие игр в новую среду. Нам удается все, чего мы пытаемся добиться, — получится и это!

.EXE: Будет ли на экране больше активных точек? Ощутимо ли увеличится сам игровой экран?

Б.Х.: Да!

.EXE: А пазлы? Будут ли они непосредственно связаны с сюжетом (это — вопрос принципиальный)?

Б.Х.: Разумеется! Создавая пазлы для Dark Side of the Moon и 20000 Leagues: The Adventure Continues, мы следим за тем, чтобы они не превратились в обычные головоломки, никак не связанные с реальной жизнью! Все они тщательно и "незаметно" вплетены в сюжет. Никаких шахматных фигур, которые надо гонять по доске, — вам придется искать правильный ответ в разговоре, чтобы расположить к себе персонаж, или найти именно тот предмет, который поможет выжить в сложившейся ситуации.

(Пока мы ничего обнадеживающего в этой области, увы, не заметили — см. наши превью. Но — "дема" есть "дема", и кто знает — вдруг и вправду все получится? — **.EXE**.)

.EXE: До сих пор вы делали только квесты. Собираетесь ли вы обратиться к другим жанрам? Что вы думаете о "смерти adventure как жанра ", о которой столько говорят сейчас?

Б.Х.: Собираемся. А что до "смерти"... Нам кажется, что adventure — очень ценный в "литературном" отношении жанр. Да, наверное, это игры не для всех, но они все еще пользуются на рынке большим спросом. Скажу прямо: мы очень надеемся, что именно наши игры на основе Video Reality вернут квестам всю их былую популярность!

.EXE: Как вы думаете, какая судьба ждет компьютерные игры в будущем?

Б.Х.: Их роль в культурном процессе будет расти. Когда DVD установится как стандарт, в играх станет больше видео — для него теперь найдется место на диске! А с теми возможностями делать видео интерактивным, которые предоставляет Video Reality, его будут использовать все больше и больше.

.EXE: Есть ли у SouthPeak какие-нибудь планы, касающиеся локализации своих игр в России? Что вы думаете о нашем рынке?

Б.Ч.: Нет, пока таких планов нет. Квесты очень трудно переводить на другие языки — точно так же, как трудно прилично перевести некоторые фильмы.

При этом мы очень гордимся Video Reality и готовы представить ее всем геймерам — так что мы будем очень рады, если российские компании обратятся к нам. Мы продемонстрируем им нашу технологию, и они смогут с ее помощью рассказать о том, о чем захотят сами, и делать свои собственные игры.

К российскому рынку компьютерных игр мы относимся с огромным энтузиазмом! Если говорить о наших странах, то игры — еще один способ лучше узнать друг друга и поделиться своими мечтами и надеждами. Чем больше русских будет играть в американские игры, и наоборот, — тем лучше мы сумеем понять друг друга, и тем лучше в конечном итоге будут отношения между нашими странами!

Занавес! Все встают... и, наверное, уходят — играть в свои игрушки.

Вопросы задавали **Ольга Цыкалова** и **Наталия Дубровская**. Фото **Михаил Новиков**.



Вот она, знаменитая "зеленая студия" SouthPeak Interactive, где снимают актеров для Video Reality.

"Большой человек", можно сказать, звезда. Ли Шелдон, сценарист и ведущий дизайнер Dark Side of the Moon. Писал сценарии и продюсировал множество известных телевизионных сериалов, включая Star Trek: The Next Generation.



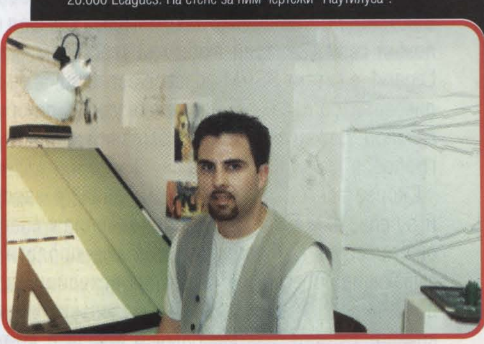
Джефф Перкинсон, ведущий инженер проекта Dark Side of the Moon. Это он усадил всех ведущих специалистов проекта в эти специальные космические кресла (вы сможете увидеть их в самой игрушке).



Пол Грэм и Тим Мэтни, художники, создавшие мир Dark Side of the Moon. Им специальных креслиц не досталось.



Тодд Кук, главный художник другого проекта SouthPeak Interactive — 20.000 Leagues. На стене за ним чертежи "Наутилуса".



Одна из двух аппаратно-монтажных видеостудий SouthPeak Interactive. Не пустует ни дня. Работа кипит круглые сутки.





Contact names:
Karen Loaroe, Senior Marketing Manager;
Tena Lawry, Marketing Manager

CyberLife Technology	www.cyberlife.co.uk
Crusaders Studios	www.crusaderstudios.com
Random Games	www.randomgames.com

Strategic Simulations Inc. (SSI)/Mindscape

www.ssionline.com
99 Rowland Way
Novato, CA 94945
tel: 415-897-9900, fax: 415-897-5827



НОВОСТИ

Blackstone Chronicles

Планируемый выход игры: ноябрь 1998 г.

В выставочной суете на E3 почти незамеченным прошло сенсационное событие: появление звезды американских ужастиков Джона Сола (John Soul) на стенде SSI/Mindscape.

Конечно, такие люди приходят на выставки не для того, чтобы поглазеть, что там делают другие, — они здесь для того, чтобы продать то, что сделали сами. Явление Джона Сола на E3 символизировало радостное для нас, геймеров, событие: работа над игрой Blackstone Chronicles близится к завершению!

Событие действительно эпохальное: слишком многие из давно объявленных к выходу и старательно разрекламированных игр по фильмам и романам "ужасов" приказали долго жить где-то на полпути к игрокам, так и не успев никого напугать. Одно время казалось, что такая же участь уготована и Blackstone Chronicles. С того момента как Сол предложил свой сценарий любимой квестерами фирме Legend, а гигант SSI/Mindscape согласился ее опубликовать, об игре нам удавалось узнать до обидного мало. Даже сайты обеих компаний хранили о ней гробовое молчание.

Скорее всего, от тихого "умирания" в зародыше игру спас сам Джон Сол. В дополнение к сценарию он стал сочинять небольшие книги — прологи, описывающие события, которые происходили задолго до начала действия игры. Эти маленькие книжечки внезапно стали бестселерами и вошли в книжный Top 10 Америки! Теперь все наоборот: не книги — побочный продукт игры, а сама игра — иллюстрация к серии популярных романов!

Общий сюжет Blackstone Chronicles таков. В девяностых годах прошлого века в одном из уединенных мест Новой Англии был построен приют для душевнобольных. Вскоре у подножья холма, где высился Asylum, выросла деревенька, которую населяли семьи работников приюта. К началу действия игры старый Asylum пустовал уже более сорока лет, деревенька пришла в упадок, и местные власти решили наконец сломать старую психбольницу и перестроить ее под торговый центр, который вернет этому медвежьему углу былой достаток.

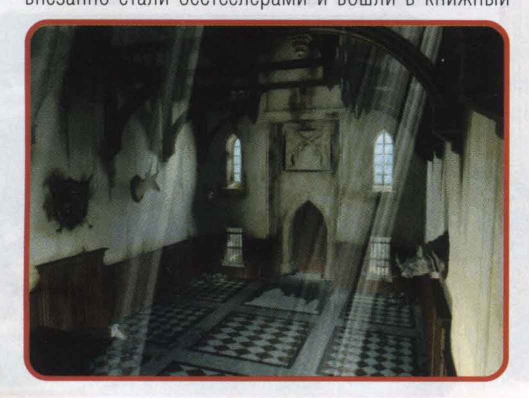
Жители Blackstone не учли только одного: много лет назад в Asylum свила гнездо Темная сила, которая теперь не откажется от этого теплого местечка без боя! Зло объявило Blackstone войну. В арсенале Зла — реальные предметы, некогда принадлежавшие несчастным обитателям лечебницы и за много лет впитавшие в себя все страдания и ненависть своих владельцев.

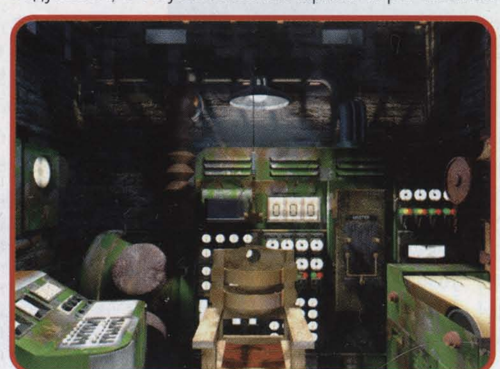
Вот, например, смертоносная фарфоровая кукла, принадлежавшая маленькому мальчику, который думал, что он маленькая девочка, и за это провел всю свою жизнь в страшном Asylum. С истории о том, что она сделала с одной из семей Блэкстоуна, и начинается серия неинтерактивных ужастиков Джона Сола.

Много времени спустя, когда зло уже порядком подустанет, в Asylum компьютерной игры сможем войти мы с вами. Обыскав "приют", мы выведем Зло на чистую воду и спасем жителей города раз и навсегда!

Похоже, что Blackstone Chronicles обещает стать еще одной игрой в давно и незаслуженно забытом стиле "домик ужасов" — вроде первой "Фантасмагории" или древнего Last Half of Darkness. Наконец-то мы вновь окажемся в таинственном брошенном доме, будем, трепеща, узнавать его — комната за комнатой, "слушая" попутно трогательные истории его обитателей и ломая хитрые пазлы с потусторонним уклоном, — а злые силы между тем будут завывать в печных трубах и скалиться на нас из пыльных зеркал!..

На вид Blackstone Chronicles выглядят довольно архаично. Хотя все интерьеры Asylum сделаны в тщательно отрендеренном 3D и прекрасно передают мрачную атмосферу этого заведения, возможности перемещения по ним будут довольно ограниченными. В каждой комнате нам предложат одну—две точки обзора, причем голову поворачивать мы сможем не больше, чем на 90 градусов. Естественно, интересные предметы можно будет рассмотреть или отправить в инвентарь. Сами перемещения, если они сохранятся такими, какими мы увидели их в неинтерактивной демоверсии, выглядят довольно неприятно и напоминают скорее дерганное слайд-шоу. Будем надеяться, что в окончательном варианте игры они станут другими. Выйдет в свет Blackstone Chronicles в ноябре этого года, как и положено ужастику — поближе к Рождеству.







Creatures 2

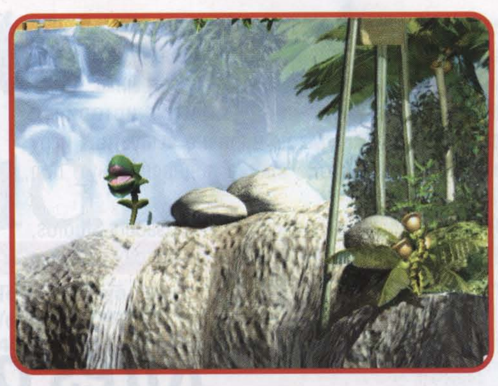
Планируемый выход игры: конец 1998 г.

В прошлом году Creatures потрясли мир и завоевали, как минимум, полмиллиона поклонников. Виртуальный друг, мега-томагочи пришелся очень кстати. Наступление продолжается — Стив Гранд и его команда работают над второй частью игры. Нет, норны не станут трехмерными и не заговорят своими голосами, как обещал нам в интервью папа норнов. Очевидно, время еще не пришло. Creatures 2 (www.creatures.co.uk) по своему облику очень похожа на первую часть игры, но это впечатление обманчиво — кое-что все-таки изменилось.

Норны приобретут большую индивидуальность: они станут в три раза живее (читай: количество выражений лица увеличится втрое), появятся норны-негры, норны-китайцы и даже хвостатые норны. Все это сделано для того, чтобы мы не путались и лучше запоминали своих питомцев. Мир, в котором живут норны, удвоится в размерах, теперь это семьдесят экранов в Hi Color. Причем изменится не только внешняя сторона мира, Альбия станет целой планетой, с замкнутой экосистемой и тысячами растений и животных. Морковка больше не валяется на земле — она растет, и, воспитывая Норнов, нам придется заботиться о том, чтобы они не уничтожили место своего обитания.

В Creatures 2 эволюционируют не только норны, ВЕСЬ МИР теперь эволюционирует вместе с ними. Даже известные "друзья" норнов, грендлы, значительно поумнеют, а значит, станут опаснее. В Альбии появились времена года: когда наступит зима и реки замерзнут, отряды грендлов могут явиться к вам в гости.

Впрочем, в меру сообразительный норн с легкостью сможет защитить себя от нападок. Разработчики создали значительно более сложную модель мозга, и теперь мы располагаем еще большим количеством воспитательных возможностей. Для профессионалов в области генетического выведения подготовлены новые средства контроля и статистики, включая родовое дерево. И не бойтесь — "старые" норны будут совместимы с "новыми", так что ваш любимец продолжит свою жизнь в Новой Альбии. Да будет так.





Flanker 2.0

Планируемый выход игры: ноябрь 1998 г.

Само собой, наш второй "Фланкер" никак не мог пролететь мимо E3. И, конечно же, мы не могли об этом не упомянуть.

О невероятном качестве графики Flanker 2.0 сказано и написано уже очень много (разрешение 800x600, 32000 цветов, чудовищные масштабы детализации объектов и земли). Точно так же обстоят дела со звуком: принципиально новая система трехмерного звучания, обеспечивающая, к примеру, допплеровские эффекты, — и многое сверх того. Другие же свойства игры таковы.

Невероятная реалистичность в сочетании с невероятной простотой: в игре появился аркадный режим. Понятное дело, что "гиперреализм" никуда не исчез





(более того — математический аппарат существенно усовершенствован), достаточно лишь выбрать режим RealSim.

Кампания проходит там же — в Крыму. Она динамическая, миссии взаимосвязаны, наличествует управление ресурсами. Система savegame'ов уникальна: сохраниться можно даже непосредственно в воздухе.

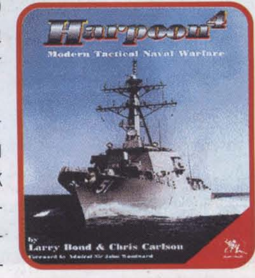
Ну и multiplayer. До 16 человек по сети. Или — по Сети.

Game.EXE настоятельно рекомендует заинтересованным личностям вооружиться вторыми "Пентиумами" к ноябрю этого года: такие вещи, как второй "Фланкер", надо встречать во всеоружии! Конечно, хватит и P166, но все же...

Harpoon4

Планируемый выход игры: 1999 г.

Эта игра пользовалась очень широкой популярностью — разумеется, в особых кругах. В свое время про ее "Адмиральское издание" писал .EXE (тогда еще не .EXE). Сейчас начались работы над следующей версией самого реалистичного варгейма в истории, которая будет называться Harpoon4.



Строго говоря, предыдущие версии имели только один недостаток — несколько некоммерческий вид. Можно надеяться, что это будет пре-

Harpoon 4 Ship Counters (Front)

одолено благодаря участию SSI — эта компания издаст указанный продукт; она-то знает, как должны вглядеть игры для коммерческого рынка. Можно надеяться, что не повторится история с Harpoon'97, когда I-Magic цинично выпустила игру десятилетней давности, слегка подправленную под Windows 95.

Разработку игры ведет компания Crusaders Studios, не раз блиставшая и на военном, и на гражданском поприще (кстати, она экспонировалась на выставке отдельно).

"В Harpoon4 есть абсолютно все — это шаг вперед по сравнению с тем, что было до того" — это слова Ларри Бонда, автора самой первой версии Harpoon.

К сожалению, пока что это все, что известно об игре. Разработка началась недавно...

Rites of War

Планируемый выход игры: 1999 г.

Фанатам Warhammer в последнее время везет: SSI объявила о выпуске еще одной стратегической игрушки по лицензии Games WorkShop. В отличие от Chaos Gates, в которой бои ведутся исключительно на уровне взводов, Rites of War делается на engine' от Panzer General 2 и концептуально очень похожа на Fantasy General. Разработчики пытаются увязать правила настольного Warhammer'а с особенностями компьютерных wargame'ов. Атрибуты героев, карты событий — все это перекочует из настольной игры в компьютерную, но, по обещаниям SSI, не запутает Warhammer-новичков.

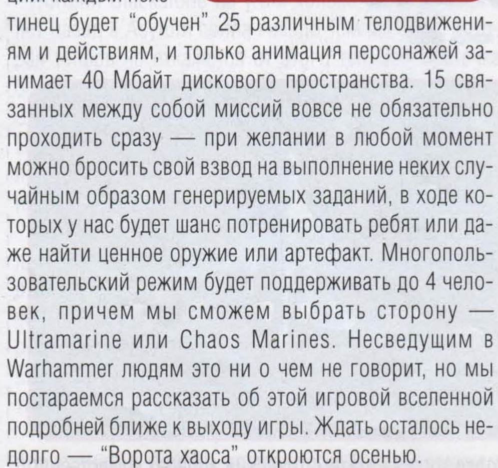
В сражении примут участие более 70 различных персонажей и три стороны — Эльдары, Тираниды и Имперская гвардия. Проект сейчас находится в состоянии очень ранней "альфы", и потому мы не можем показать ни одной картинки. Игра появится нескоро, аж в 1999 году, и если дела пойдут хорошо, в SSI обещают выпустить add-on'ы с другими действующими лицами Warhammer, которых так много, что игра может затянутся до начала третьего тысячелетия.

Warhammer: Chaos Gates

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Если X-COM, Jagged Alliance, Soldiers at War — ваши любимые игры, запомните как следует это название. Random Games, закончив Soldiers at War, уже во всю ведет работы над следующим проектом на базе своего тактического "движка". Оставив позади вторую мировую, мы перенесемся на четыре десятка тысяч лет вперед и очутимся в фантастическом мире Warhammer 40.000, мире, где закованные в броню космические пехотинцы сражаются с орками и гоблинами будущего.

Интересующимся можем порекомендовать посмотреть один их старых номеров Game.EXE, в котором мы довольно подробно писали о Chaos Gates. Из новой информации: каждый пехотинец будет "обучен" 25 различным телодвижениям и действиям, и только анимация персонажей занимает 40 Мбайт дискового пространства. 15 связанных между собой миссий вовсе не обязательно проходить сразу — при желании в любой момент можно бросить свой взвод на выполнение неких случайным образом генерируемых заданий, в ходе которых у нас будет шанс потренировать ребят или даже найти ценное оружие или артефакт. Многопользовательский режим будет поддерживать до 4 человек, причем мы сможем выбрать сторону — Ultramarine или Chaos Marines. Несведущим в Warhammer людям это ни о чем не говорит, но мы постараемся рассказать об этой игровой вселенной подробней ближе к выходу игры. Ждать осталось недолго — "Ворота хаоса" откроются осенью.





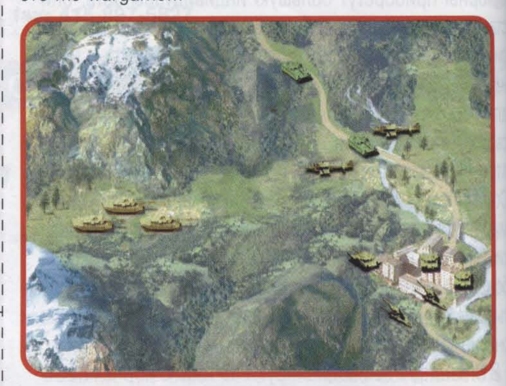




People's General

Планируемый выход игры: конец 1998 г.

Еще один wargame на "движке" от Panzer General 2. События разворачиваются в недалеком будущем, во времена... русско-китайской войны. Графика, кстати, для wargame смотрится очень мило. "Хексы" почти не угадываются, а местность передана с фотореалистичной точностью. Правда, танки и вертолеты выглядят на этих "снимках" несколько не к месту, хотя не будем придираться — это же wargame...







Никаких особенных изменений в правилах не предвидится, разве что самолеты перестанут абстрактно кружить на месте в пределах своего шестиугольника, а начнут стремительно носиться по всей карте, как и полагается сверхзвуковым истребителям. После "Генерала" времен второй мировой нам придется привыкать к современным методам ведения войны — радиус поражения некоторых ракет достигнет 15 клеток. Кроме всего прочего, в SSI обещают улучшить многопользовательские возможности... Эх, повоюем!





Contact names:

Brent W. Sperry, President; *Louis Castle*, Executive Vice President; *Steve Wetherill*, Vice President, R&D; *Laura Miele*, Senior Marketing Director

International contacts:

Grame Struthers

Westwood Studios

www.Westwood.com

2400 North Tenaya Way
Las Vegas, NV 89128
tel: 702-288-4040, fax: 702-228-3939



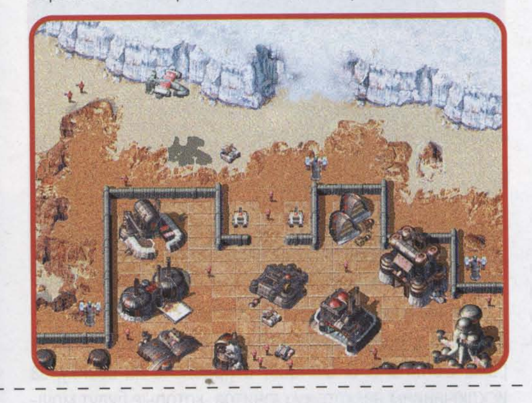
НОВОСТИ

Dune 2000

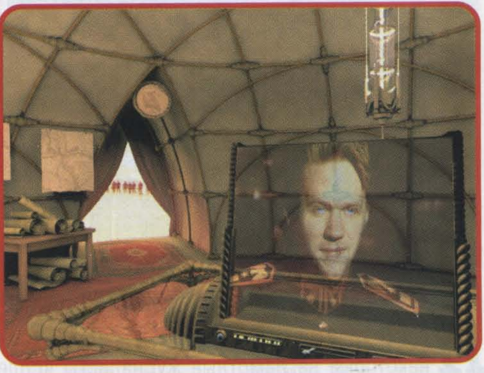
Планируемый выход игры: июль 1998 г.

Надеемся, никому не надо объяснять, что такое Dune 2... Буквально на днях, через шесть долгих лет разлуки Westwood вернет нас в мир нашего детства. Dune 2000, ремейк оригинальной RTS всех времен и народов, выйдет в начале июля (номер уходит в печать 5-го числа, и мы, извините, никак...). Среди поклонников RTS тем временем никакого скепсиса не наблюдается. Никто не считает новую игру способом дополнительного изъятия денег у населения, а растущее чувство ностальгии делает ожидание почти невыносимым.

Несмотря на то что в недрах Westwood готовится ударный хит для всех фанатов RTS — Tiberian Sun, отношение к Dune 2000 у разработчиков самое серьезное. Говорят, в команде собрались исключительно самые упертые фэны Dune 2 и оригинального романа Фрэнка Херберта, цель жизни которых — вернуть на наши экраны очарование первой в мире RTS и атмосферу "Дюны". Денег на FMV-ролики с участием известных актеров второго и третьего планов никто не жалеет, художники аниматоры работают за восьмерых, а программисты по такому случаю даже слегка переделали "движок" от Red Alert, на котором предполагалось написать Dune 2000. Обещается, что однообразные пустынные ландшафты нам не надоедят: от игры к игре они будут различаться, а динамическое освещение, эффектные взрывы и прочая пиротехника дополнят ощущение праздника.



Сверхзадача новой игры — дать ветеранам Dune 2 перед смертью наиграться в multiplayer. Выделенный сервер Westwood будет поддерживать игру вдвоем через Интернет (сейчас обсуждается возможность игры вчетвером), а по локальной сети смогут рубиться до 8 человек. Состав участников остался прежним — Атрейдис, Харконнен, Ордос, при поддержке Свободных и Сардукаров. Все старые юниты прямиком перенесутся в новую игру, после тотальной перерисовки, конечно. Разработчики слегка изменили боевую модель, добавили несколько новых параметров для более тонкого баланса сил, но в целом все останется прежним. Техника Харконненов будет отличаться повышенной мощью и медлительностью, Ордосы окажутся быстрее, но слабее, а Дом Атрейдис станет золотой серединой между ними.



У игроков будет возможность выбора из двух графических режимов — SVGA 256 или 65000 цветов. 8-битный режим не даст владельцам слабых компьютеров скучать, пока их богатые друзья будут наслаждаться фотореалистичными ландшафтами в Hi Color. Размеры игровых карт варьируются от миссии к миссии (которых, кстати, ровно 27 — по 9 за каждый из Домов) и в граничном случае составят 128 на 128 точек — предел карт в Red Alert Aftermatch. Графика на картинках действительно смотрится очень мило — похоже на KKnD 2. Никто пока не знает, одарят ли нас редактором миссий, но режим Skirmish обещает быть.

Информация для любителей Песчаных червей: встреча с ними не за горами, в игре появится даже специальный юнит — тампер, который своим ритмичным звуком призывает Бога пустыни. Осторожнее с ним, пожалуйста!

Lands of Lore 3

Планируемый выход игры: зима 1998 г.

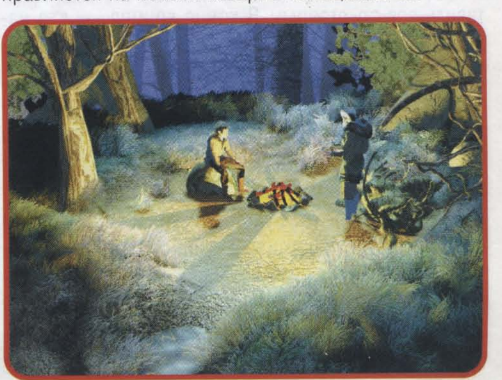


Если помните, вторая часть великой игры от Westwood оказалась полным провалом. Не вздумайте это отрицать! Не поймем. Немалую роль в этом сыграли постоянные переносы даты релиза игры. LOL2 готовилась к выходу слишком долго.

Теперь Westwood твердо намерена исправить допущенную ошибку. Как это ни парадоксально, третья часть игры выйдет уже к концу этого года! Более того, разработчики обещают совершенно новый графический engine, изначально поддерживающий 3D-ускорители. Дальше — лучше. Все монстры и NPC в игре будут воксельными, а не полигональными. Авторы LOL3 утверждают, что существующая на данный момент технология построения полигональных моделей не устраивает их именно своей примитивностью.

Некоторые замечания в адрес графического "движка" игры вовсе не завершали список жалоб игроков. Претензии по поводу "некоторой аркадности" или даже "попсовости" Guardians of Destiny привели к тому, что разработчики снова пересмотрели RPG-часть Lands of Lore. В новой игре вы сможете вступать во всевозможные гильдии, а также обучаться новым ремеслам.

Сюжет LOL3 примерно таков: вы становитесь королем огромного государства. Но вот незадача — недруги сумели украсть вашу собственную душу. Чувствуя себя неуютно без привычной души, герой отправляется на поиски коварно похищенного...



Сюжет LOL3 примерно таков: вы опять играете роль бастарда. То есть незаконнорожденного сына одного из самых влиятельных людей королевства. По достижении шестнадцати лет оказывается, что вы... не имеете души — она потерялась где-то в процессе взросления. Совершенно очевидно, что вам надо найти эту штуковину. А тем временем...

Симпатяга Draracle, бог, присматривавший за планетой, ушел. Просто открыл портал и растворился в нем. А чтобы последние следы пребывания высшей магии исчезли навсегда, он оставил своего слугу, в обязанности которого входило закрытие портала. Как это обычно бывает, помощник не справился с грандиозной задачей и просто разбил генератор портала. Его осколки пробили материю реального мира, что привело к появлению сразу нескольких окон в чужие миры на территории всего королевства. Кому-то придется пройти через все миры и собрать осколки. Лучшей кандидатуры, чем шестнадцатилетний мальчик, не нашлось.

Полная замена старого, очень неудобного интерфейса — еще один шаг доброй воли со стороны разработчиков. Теперь вы сможете не только сохранить, но даже и приумножить привычки, приобретенные в Quake. Будет работать mouse look и обычное управление "стрелками". Если же вам не нравится клавиатура и Quake, вы сможете по-прежнему использовать только мышь.





Command & Conquer: Tiberian Sun

Планируемый выход игры: осень 1998 г.

Проект Tiberian (а не Tiberium, как утверждали некоторые неграмотные журналисты вроде Олега Михайловича Х.) Sun (www.tiberiansun.com), последнее слово Westwood в жанре RTS, пользовался на любимой выставке огромной популярностью. Всем хотелось поближе познакомиться с первейшим конкурентом StarCraft за звание "лучшая RTS года", и Westwood'овцы с радостью допустили всех желающих до тела игры. Несмотря на то что проект все еще в стадии активной разработки, а утечка имеющейся информации в прессу строго дозируется (мы по-прежнему мусолим все те же три несчастных скриншота), кое-что начинает проясняться.

В Westwood абсолютно уверены в успехе проекта, ведь, продав в общей сложности более пяти миллионов копий всевозможных Command & Conquer'ов вместе с дополнительными уровнями, компания приобрела гигантскую армию фанатов. Именно на эту армию, "обычных" игроков с вполне "обычными" запросами, и будет рассчитана новая игра. У разработчиков было время проанализировать положение на рынке стратегий в реальном времени. Total Annihilation с его разнообразием юнитов, Dark Reign с гигантским количеством настроек и сложной системой waypoint'ов, StarCraft с превосходным балансом сил и разнообразием сторон, наконец, сладкий трехмерный Myth — да, Westwood было с кого брать пример. В результате разработчики решили никого не копировать, а оставить все по-старому. В конце концов — кто написал Dune 2?

Поэтому не ждите "нового слова в жанре RTS", никаких горизонтов в Westwood открывать не собираются. Мы увидим игру с вполне устоявшимся набором законов и правил, знакомым интерфейсом и узнаваемым внешним видом. Впрочем, графический "движок" будет новым, и, по отзывам очевидцев, он действительно производит впечатление. Разработчики отказались от честных полигональных юнитов и рельефа, справедливо опасаясь, что это сузит круг потенциальных игроков из-за высоких системных требований. Местность в Tiberian Sun очень ПОХОЖА на трехмерную, благодаря применению вокселей (объемных пикселей). Добавьте сюда Hi Color, цветное освещение и реальную физику, и вы поймете, откуда у оставшихся в живых свидетелей столько восторгов.

"Мы хотели сделать реальный, а не нарисованный мир, — говорит Эрик Эо (Eric Yeo), ведущий дизайнер Tiberian Sun. — Рельеф будет изменяться под воздействием взрывов. При желании мы сможем снести целую гору, подорвать мост перед носом у врага или даже устроить маленькую лавину. Игра учитывает такие вещи, как уклон местности и вес объектов. Так, оторванная башня танка может скатиться с холма и раздавить пехоту внизу". Местность в игре имеет 15 "этажей", и это позволяет создавать настоящие горы и глубокие ущелья, которые здорово влияют на тактику игры. Не обращайте внимания на картинки — это плоская тундра, разработчики обещают множество других, более пересеченных пейзажей. Динамическое освещение позволяет устраивать ночные миссии. Представьте себе: вы обесточиваете базу врага, осветительные лампы по охранному периметру гаснут, и отряд ваших танков незаметно проползает в самое логово...

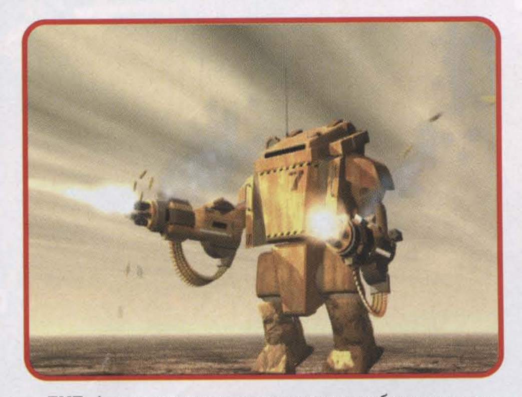
Интерфейс игры в целом практически не изменится. Разработчики решили не загружать игру излишними возможностями, оставив только необходимые Guard и Patrol. Новой фанатам Red Alert может показаться только система waypoint'ов — она будет сделана по-настоящему удобной и практичной. Идея с разветвляющейся структурой миссий в прежних C&C получит в Tiberian Sun дальнейшее развитие: начальные условия очередной миссии будут зависеть от ваших успехов в предыдущей. Из этого следует, что теперь вовсе не обязательно выполнять все задания в миссии, но и играть станет гораздо сложнее. К примеру, если вы не уничтожите фабрику NOD в первых миссиях, то впоследствии обнаружите, что базы NOD значительно лучше укреплены. Опять же можно не оставлять героев в живых (кстати, Тани больше не будет, но Westwood обещает двух новых героев, по сравнению с которыми Таня — первоклассница с белым бантом), однако мертвые персонажи больше не придут вам на помощь в последующих миссиях, и придется искать новые тактические решения.

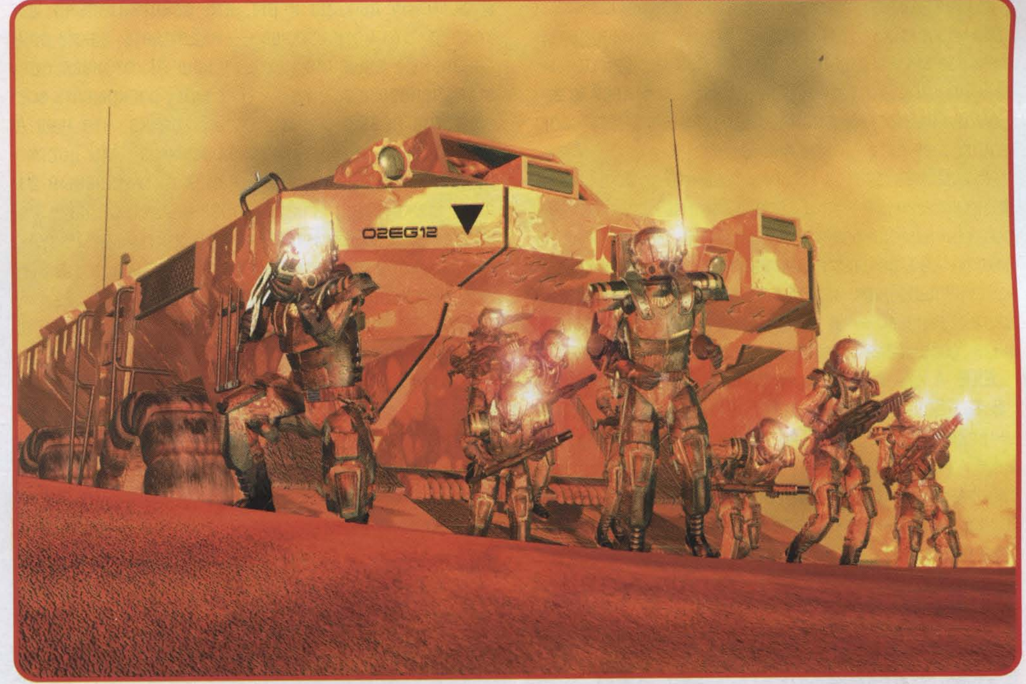




Если вы еще не в курсе, события Tiberian Sun развернутся в недалеком будущем, и большая часть гаража Command & Conquer отправлена на свалку, за исключением нескольких юнитов, которые будут мощно модернизированы, как, скажем, "ховертанки" GDI, которые отныне "могут" и по воде, и по суше. Армия NOD делает ставку на скрытность и силу — у этих ребят появится весьма милая штучка Devil's Tongue Flame Thrower, которая, как крот, вгрызается в землю и "всплывает" уже на вражеской территории. Понятно, что эта штука делает со стенами. Среди прочих интересных новинок — модернизированный "Апач" и подземные БТР.

У GDI появятся сразу три разновидности Orca — транспорт, истребитель и бомбардировщик. Будет также и управляемый AI транспортный корабль, автоматически подбирающий поврежденные юниты и отвозящий их на починку. Личный состав GDI пополнится пехотинцами с ракетными ранцами за спиной, которые смогут легко преодолевать горные кручи, и весьма дальнобойными "дискоболами". Со стороны NOD им противостоят тяжело бронированные коммандос и киборги. У каждого пехотинца будет накапливаться боевой опыт и, соответственно, расти умения. Ветераны, например,





.EXE: А если говорить о системных требованиях применительно к TS? Нам не потребуется 3D-акселератор?

Б.С.: Дело в том, что у нас и поле боя, и юниты трехмерны, просто состоят не из полигонов. Мы хотели сделать рельеф динамически изменяющимся прямо во время боя, в реальном времени. Полигональный рельеф, который не рассчитывается заранее перед каждой миссией, слишком жаден до скорости процессора. То, что нам удалось реализовать в Tiberian Sun, — и динамический рельеф, и цветное освещение, и массу захватывающих визуальных эффектов, и 3D-юниты, причем все это — без использования 3D-акселератора, можно (скромно! — **О.Х.**) посчитать чем-то вроде технологического прорыва.

Но вот что более важно... мы хотим сделать игру доступной для всех игроков, вне зависимости от производительности их вычислительной системы. Если у вас дома САМЫЙ КРУТОЙ компьютер с AGP и MMX, вы, конечно, получите приличное быстродействие. Однако мы считаем, что сделать сейчас игру для компьютеров уровня P6 300 Мгц со 128 мегабайтами RAM, 3D-акселератором и AGP — это попросту обмануть доверие армии поклонников Command & Conquer.

.EXE: Уверен, многие с вами согласятся. Но давайте оставим тему графики и поговорим немного об игровом балансе — том самом магическом балансе, который сделал StarCraft настолько популярным. Какой подход вы используете при дизайне игровых сил?

Б.С.: Каждая игра из серии C&C представляла несколько новых юнитов, которые открывали для игроков свежие стратегические решения. Мы не тащили одних и тех же юнитов из серии в серию, чтобы не портить сюжет, а главное — не нарушать чистоту и прозрачность игры. О какой прозрачности может идти речь, скажите пожалуйста, если мы "воткнем" в игру 50—75—100 юнитов? Сколько вам потребуется времени, чтобы понять, как использовать эти средства эффективно? Каково вам будет, когда противник получит преимущество только благодаря лучшей ориентации в сонме доступных юнитов и хорошей памяти, а не в честном бою, правила которого прекрасно известны и одинаково понятны обеим сторонам?

Чем больше юнитов у вас в игре, тем все сложнее и сложнее их различить, разница между ними становится все тоньше. Я уверен, что здесь есть свое "золотое сечение", особое искусство, если хотите, и если вы не позаботитесь о хорошем балансе сил, игра начнет разваливаться у вас в руках. Наша цель — придумать абсолютно различный "менталитет" и философию для каждой действующей стороны. Это именно то, что делает C&C по-настоящему динамичной игрой, с массой стратегий и контр-стратегий.

Наш секрет прост: мы придумывали персонажей и здания, которые будут работать друг с другом. Каж-

во время магнитных бурь. При правильном использовании может стать важной частью атакующего корпуса.

Disruptor Tank (танк прорыва)

Флагман GDI, передвижная выставка научных технологий, Disruptor Tank может стать настоящей проблемой для тех, кто оказался достаточно туп, чтобы встать на его пути. Говоря в общем, это очень большой, очень медленный танк, который вооружен мощнейшей акустической пушкой, сметающей всех и вся. Если вам кажется, что это именно то, что вы всегда хотели, будьте осторожны — акустический луч не разделяет людей на своих и чужих, с одинаковым успехом отправляя на тот свет и солдат GDI, и технику NOD. Однако при такой мощной броне и чудовищном вооружении танк остается самым лучшим средством по удалению вражеских баз с карты.

Deployable Sensor Array (мобильный радар)

Разработан исключительно в качестве средства защиты, однако часто используется в атакующих группах, которые хотят избежать незваных гостей — скрытых или подземных юнитов NOD. Будучи приведенным в рабочее положение, радар обнаруживает любую вражескую активность в радиусе 30 клеток, что делает все внезапные атаки бессмысленными. Однако для того чтобы смонтировать или демонтировать радар на местности, требуется очень много времени, к тому же радар практически не имеет брони — легкая мишень для врага.

Orca

Похожа на "ту самую" Орку. Вооружена ракетами. Очень быстрый и надежный летательный аппарат.

Heavy bomber Orca (тяжелый бомбардировщик)

В самом деле, тяжелый и медленный самолет, несущий запас разрушительных бомб.

Carryall, или Heavy Equipment Transport (тяжелый транспорт)

Способен переносить харвестеры на большие расстояния, что бывает очень кстати при игре на крупных картах. Кроме того, транспорт можно закрепить за конкретным юнитом. Если в бою этот юнит получит серьезные повреждения, транспорт эвакуирует его и отвезет на базу для починки.

Hunter Seeker Droid ("блоха")

Дроид бегает по полю боя в поисках ближайшего врага и закрепляется на нем. Как только контакт произошел, вы начинаете "видеть" глазами врага. Если вам это надоест, можете отдать дроиду команду на самоуничтожение, устроив на его месте большую воронку. К сожалению, вы не имеете возможности выбрать для дроида цель — он всегда делает это самостоятельно.

Силы NOD

Light battle infantry

То же, что у GDI.

Cyborg Infantry (киберпехота)

На половину люди, на половину машины, они имеют рост более двух метров и соответствующие плечи. Вооружены импульсным ружьем и огнеметом, разработаны специально для боя на передовой и постепенно восстанавливаются, вдыхая аромат полей тиберума.

Subterranean Flame Tank, или "The Devil's Tongue" (подземный танк, "Язык дьявола")

Совершенно чудовищное оружие, подземный танк умеет закапывать себя под землю, становясь невидимым для врагов, чтобы затем в одну секунду появиться "как из-под земли" к вящему ужасу противника. Кроме того, отряд подземных танков может легко обойти самую хитроумную защитную систему GDI. Мощный огнемет, установленный на борту танка, не в состоянии причинить серьезного вреда броне, но зато в секунды превращает любое количество пехотинцев в жареное печенье.

Tick Tank (тик-танк)

Этот танк часто используется на передовых. Имеет две фазы: в мобильной Tick Tank чуть сильнее, чем обычный легкий танк, вооруженный пушкой небольшого калибра. Однако зарывшись в землю, Tick Tank превращается в идеальное средство защиты. Ряд таких танков, установленных на передовой, заставит вашего врага побелеть от бессильной ярости.

Attack Cycle

Самый быстрый юнит NOD. Вооружен легкими ракетами, прекрасно подходит для разведки и стремительных набегов на укрепления врага.

Hunter Seeker Droid

То же, что у GDI.

примеру, танк, давящий пехоту, много опыта не приобретет, а вот солдат, которому удастся "завалить" танк, получит очень много очков. Такой подход заставит игроков бережнее относиться к своим "ветеранам".

Появится куча новых юнитов, оружия и зданий. Боевые действия станут разнообразнее — партизанская война и саботаж окажутся не менее, а иногда и более эффективной тактикой, нежели открытое наступление. Мы придумали больше защитных сооружений и разнообразили их множеством "апгрейдов"

Многопользовательская игра через Интернет станет доступнее, потому что теперь программное обеспечение Westwood Online встроено непосредственно в игру. Вы сможете играть в одиночку против семи компьютерных игроков в режиме "Skirmish", рубиться по локальной сети ввосьмером, а в Интернете — вчетвером. Кроме того, Westwood Online теперь автоматически ведет хит-парад "лучших игроков" и поддерживает новую систему боевых C&C-кланов.

.EXE: Вы говорите о 3D-рельефе, но используете воксели вместо "честных" полигонов. Почему?

Б.С.: Тому есть две причины. Игровая механика и эстетика.

В таких играх, как Tiberian Sun, где порой (и даже очень часто) на экране одномоментно присутствует огромное количество боевых единиц, требования к быстродействию и оперативности реагирования интерфейса очень высоки. Как только любой из наших воксель-объектов рассчитывается и помещается в оперативную память, он перестает доставлять нам неудобства — мы обращаемся с ним, как с плоским спрайтом. Полигональную же фигуру требуется пересчитывать каждый раз, когда она совершает очередное движение. Это отнимает у процессора море сил, а если мы захотим добавить в игру особенную атмосферу, реальную физику, световые эффекты, осколки, разлетающиеся по всему экрану, то в результате потребуется самый мощный CPU и самый быстрый современный 3D-акселератор.





Что же до эстетических соображений, то воксели позволили нам сделать изображения юнитов более детальными и гладкими. На быстродействие вывода вокселей совершенно не влияет их форма, количество кривых и обилие графических элементов. В играх, подобных C&C, игрок должен иметь перед глазами достаточно крупный кусок карты, чтобы ориентироваться в происходящем, а значит, полигональные юниты придется делать довольно мелкими, теряя визуальную свободу и, что более важно, растрачивая силы процессора практически впустую. На данный момент еще не создано ни одной RTS-игры типа C&C (как вежливо — человек избегает термина "C&C-клон"! — **О.Х.**) с "честными" 3D-полигонами внутри, но я уверен, один или два проекта уже в работе. Будет очень интересно посмотреть, какую цену разработчики заплатят за "3D" и как все это будет играться на P133 со стандартной 3D-картой.

Tiberian Sun: все юниты и здания

На выставке нам чудом удалось перехватить курьера, который изо всех сил тащил огромный ящик с надписями "Осторожно, не кантовать!" и "Westwood, строго секретно". Неохотно подставив курьеру подножку, "наш человек" Михаил Новиков как бы невзначай ознакомился с содержанием секретной посылки. Помимо всякого ненужного хлама, там оказался просто бесценный груз — информация о юнитах и зданиях в Tiberian Sun. Пролистав объемистую папку, Миша тут же запомнил все до последней буквы (это профессиональное), поправил сбившуюся бабочку ничего не понимающему курьеру и вальяжно удалился, цыкая зубом — это уже летели в далекую Россию позывные с докладом о находке. Вот транскрипция полученной депеши — данные из первых рук. Убедительно просим вас съесть эти страницы журнала сразу после прочтения. Ок?

Силы GDI

Как и прежде, армию GDI можно назвать как угодно, только не "хилой". Типичный юнит GDI медленнее, чем его аналог у NOD, так как тащит на себе больше брони и вооружения. Однако в руках командира, который знает, как использовать огневую мощь себе на пользу, отряд GDI в состоянии очистить зону от врага в мгновение ока.

Light Battle Infantry (легкая пехота)
Опора GDI и NOD. Пехотинцы легко защищены, а потому могут передвигаться практически по любому типу местности. Вооружены импульсными ружьями, которые способны оставить небольшой урон любой цели.

Disc Throwers (дискометы)
Ребята разбрасываются разрывными дисками, и делают это очень хорошо — благодаря специально усиленным конечностям.

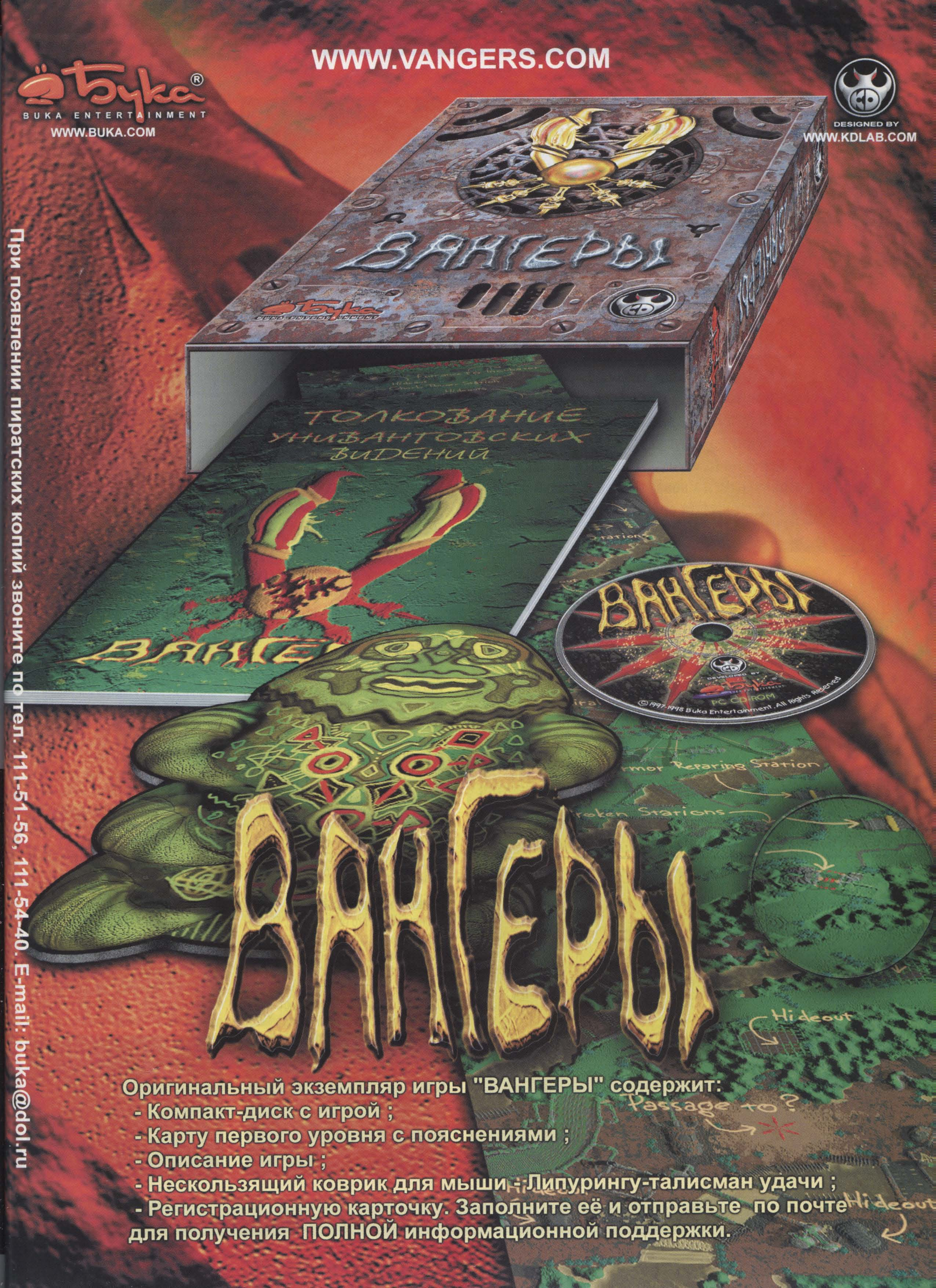
Jump Jet Infantry (мобильная пехота)
Хорошо защищенная пехота, способная, благодаря реактивному ранцу, преодолевать короткие дистанции по воздуху. Одолеть стену, горный утес, перепрыгнуть речку — для них не существует преград. "Прыгуны" вооружены ракетами короткого радиуса действия. Юнит, достигший звания ветерана, способен сбить самолет.

Amphibious APC (БТР)
Транспортер-амфибия готов к транспортировке вашего отряда по любому типу местности, даже по воде. Очень быстрая штука, однако в некоторых местах вязнет по уши — колеса, шельмы...

Light Battle Mech (легкий робот, название рабочее)
Очень хорошо бронирован. Две скорострельные пушки. Достаточно высок, чтобы стрелять через стены. Самый популярный юнит GDI, способен пробраться там, где даже танк застрянет.

Medium Battle Mech (средний робот, название рабочее)
Тяжелая защита, вооружен орудием большого калибра. Стреляет через стены, очень мощный и опасный юнит.

Hover MRLS, или Multi-Rocket Launching System (катюша)
Ракетница идеально подходит для обстрела вражеских укреплений с большой дистанции. Танк вооружен высокотехнологичной ракетной установкой дальнего радиуса действия, и несмотря на то что электронная начинка ракет обеспечивает безошибочное поражение цели, командиры вынуждены держать ракетницу подальше от линии фронта — все дело в слабой броне. Антигравитационная подушка позволяет Hover MRLS легко перемещаться по любой местности, однако капризная управляющая электроника может отказать



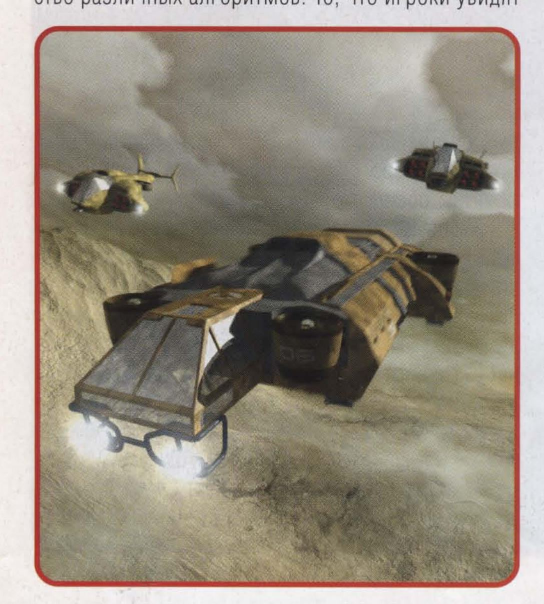
WWW.VANGERS.COM
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM
DESIGNED BY
WWW.KDLAB.COM
ВАНГЕРЫ
ТОЛКОВАНИЕ УНИВАНГОВСКИХ ВИДЕНИЙ
ВАНГЕРЫ
© 1997-1998 Buka Entertainment. All Rights Reserved
Hideout
Passage to?
Hideout
ВАНГЕРЫ
Оригинальный экземпляр игры "ВАНГЕРЫ" содержит:
- Компакт-диск с игрой ;
- Карту первого уровня с пояснениями ;
- Описание игры ;
- Нескользящий коврик для мыши - Липурингу-талисман удачи ;
- Регистрационную карточку. Заполните её и отправьте по почте для получения ПОЛНОЙ информационной поддержки.
При появлении пиратских копий звоните по тел. 111-51-56, 111-54-40. E-mail: buka@dol.ru

дый юнит имеет свои, особенные, преимущества и свои недостатки. Это позволяет игроку измышлять тысячи различных стратегических комбинаций, и открывает простор для самых разнообразных стилей игры. Самое главное — любой юнит должен иметь свою ахиллесову пяту, слабое место.

И не забывайте — в TS обязательно будут специально приглашенные "гости", вроде Тани из Red Alert. Уверен, они вам понравятся. Таня, кстати, отправлена на пенсию, но в ее память мы ввели в игру очень крутой женский персонаж, и кроме того, вы встретите немало других "героев" — и людей, и животных. Так что одними "собачками", как в RA, дело не ограничится...

.EXE: А как насчет "искусственного интеллекта"?

Б.С.: Если говорить откровенно, в мире стратегических игр термин "AI", "искусственный интеллект", употребляется несколько некорректно. Мы работали над проектом Tiberian Sun с начала 1996 года и за это время опробовали огромное количество различных алгоритмов. То, что игроки увидят



к моменту выхода игры, это действительно шаг вперед. Это потрясающе — наблюдать, какие оригинальные решения находит наш AI, отбивая одну атаку человека за другой. Я не могу раскрывать всех секретов прямо сейчас, скажу только, что наш AI вышел очень "приспосабливающимся". Мы достигли желаемого поведения, найдя оптимальный баланс между запрограммированным (scripted) поведением и эвристическими алгоритмами. Результат вы скоро увидите — обещаю, играть в Tiberian Sun будет сложно и интересно.

.EXE: Не могли бы вы поподробнее рассказать об одиночных миссиях? Будет ли редактор уровней?

Б.С.: Каждая миссия должна содержать какой-то элемент драмы, исследования и открытия. Каждый уровень имеет что-то интересное и запоминающееся, что-то, двигающее общий сюжет дальше. Люди, которые разрабатывают карты для TS, имеют огромный опыт — через их руки прошли карты для C&C, Red Alert и многочисленных add-on'ов. Всего мы планируем создать от 17 до 20 миссий за каждую сторону. Насчет редактора я пока не уверен, а вот генератор случайных карт в многопользовательских играх — обязательно.

.EXE: Tiberian Sun придет в мир Command & Conquer-клонов. Каково вам конкурировать с собственными же копиями, чадами родными?

Б.С.: О да, мы видим, какое влияние Dune 2 и Command & Conquer оказали на стратегический жанр! Это очень забавно (куда уж забавнее! — **О.Х.**), но на самом деле мы не обращаем слишком много внимания на то, что делают другие. Нашей задачей было сохранить основы, тот дух стратегии в реальном времени, который так привлекает игроков. Конечно, в Tiberian Sun будет немало нововведений, сюрпризов и свежих идей. Но лично я считаю, что секрет популярности RTS не в обилии всевозрастающего количества возможностей, полезных и бесполезных, или внедрения распоследних технологических/визуальных/модных "штучек", а в хорошо сбалансированном наборе хитростей/



юнитов/объектов управления. Добротные, целостные игры используют только то, что им действительно нужно, и именно таким образом остаются играбельными, разве я не прав?

Те из игроков, которые думают, что мы возьмем каждый юнит/идею/прикол, что были рождены за эти два года в RTS-жанре, и "засунем" их в Tiberian Sun, будут разочарованы. Однако когда они поиграют в TS подольше, возможно, поймут нашу позицию и поблагодарят нас за подобную "избирательность". К тому же, ребята, разве жизнь была бы такой интересной, если бы мы получали все что хотим, сразу?

.EXE: И последний вопрос: имя Westwood стоит в ряду тех, кто ОТКРЫЛ RTS-жанр. Как вы думаете, не стоит ли вам ЗАКРЫТЬ его, дав рождение принципиально новому жанру?

Б.С.: Жанр стратегий в реальном времени продолжает эволюционировать и еще далек от вымирания. Мы продолжим исследовать технологии, которые движут стратегические игры вперед, но никогда не забудем о главном: игра должна быть интересной! Все игры Westwood держались на этом, так будет и впредь.

Беседу вел **Олег Хажинский** (при участии Михаила Новикова).

Alien Technology — The Scrin Fighter (летающая тарелка)
Используя инопланетные технологии, NOD сумели создать очень опасное летающее "блюдце", вооруженное смертоносным лазером.

Stealth Tank
Любимый танк NOD снова с нами!

Архитектура GDI

Даже самый талантливый командующий нуждается в мощной базе, чтобы строить и защищать свою армию. Здесь приведены несколько типичных сооружений GDI, чтобы вы составили представление об инструментах, которыми вам придется ковать победу в Tiberian Sun.

Guard Towers
Несмотря на то что в охранных башнях нет ничего нового для мира Command & Conquer, их вид в Tiberian Sun здорово отличается от всего, что вы раньше видели. Башни обычно располагаются на окраинах базы, чтобы расширить поле зрения, и могут быть оснащены различными типами вооружения по вашему выбору. Среди доступных вариантов присутствуют Vulcan Cannon, лучше всего справляющаяся с пехотой, RPGL (Rocket Propelled Grenade Launcher), идеально подходящий для выноса тяжелой техники и крупных скоплений врага, и ракеты "земля-воздух" для организации системы ПВО.

Com Center
Как и в прежних играх, Com Center увеличивает радиус действия вашего радара, однако теперь Центр снабжен сложными электронными системами, которые помогут вам сохранить контроль над ситуацией в пылу боя. На данный момент Центр может быть дополнен блоком "Автоматического целенаведения", который самостоятельно выбирает наиболее опасный юнит врага в пределах действия радара и концентрирует огонь всех защитных батарей именно на нем, или "Блоком управления электромагнитной пушкой", который позволяет глушить базы врага мощнейшими ЭМИ-импульсами со спутника, или "Центром контроля электронных блох", о которых вы прочли выше.

Fire Storm Defense System
Превосходная защитная система, "Огненный шторм" — это силовой щит, восстанавливающийся после любого повреждения посредством мощного генератора. Разумеется, генератор может быть перегружен, а враг в состоянии пролезть ПОД щитом, однако Fire Storm Defense все равно остается очень и очень надежной защитой от непрошеных гостей.

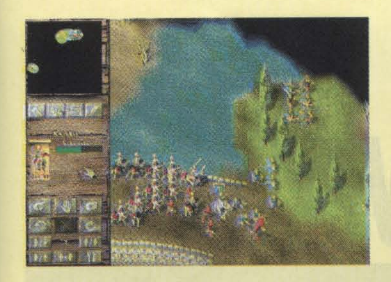
Архитектура NOD

Как обычно, Братство NOD может похвастаться лагерями, полными таинственных приспособлений, способных смутить будущих захватчиков. Генералы NOD вынесли много уроков из последнего поражения, а кроме того — завладели новейшими технологиями. В доказательство — несколько примеров.

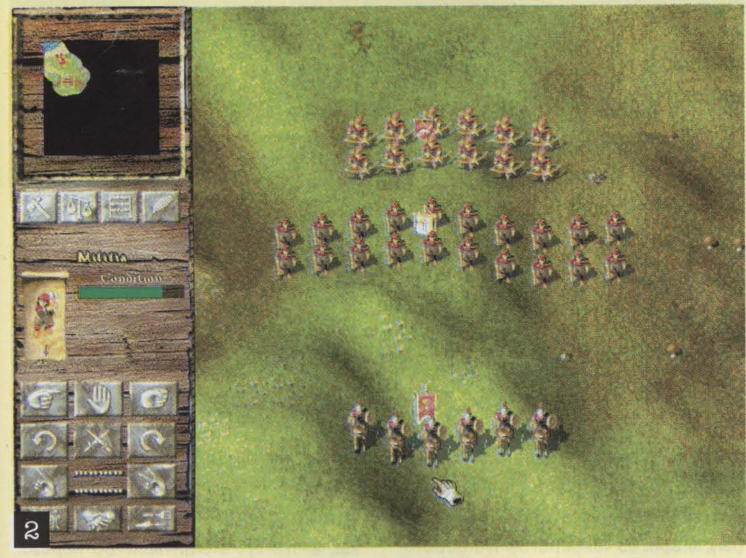
Obelisk
Любой командир GDI скажет вам, что эти башни — дурной знак. Стоит лишь вражескому юниту подойти к Обелиску на определенное расстояние, как черная глыба начинает разряжать в него электрический заряд чудовищной силы, пока бедняга не отступит или не погибнет. На постройку Обелисков у NOD уходят целые состояния, но эти штуковины стоят того.

Stealth Generator
Одно из самых "коварных" сооружений в игре, Stealth Generator делает невидимым любое дружественное здание или юнит в пределах радиуса действия. Представьте себе злость вашего противника, который бесплодно обыскивал карту в поисках скопления ваших сил, пока вы готовили отряд для смертельного удара по его базе. Однако будьте осторожны: если враг подберется к вам слишком близко с мобильным радаром, или генератор "накроется" после очередной магнитной бури, приготовления могут сорваться на самом интересном месте.

Missile Silo
Концепция для C&C не нова, однако в Tiberian Sun идея получила дальнейшее развитие. Эти башни вооружаются по воле командира NOD. На выбор — несколько типов ракет, из которых нам пока доступны Cluster Missile, каждая боеголовка которой в полете разделяется еще на десять ракет, а все вместе — сносят все живое на целом экране, и Bio-Missile, которые содержат активное биологическое вещество, провоцирующее стремительное образование зловредных биоорганизмов в районе поражения — прекрасный способ держать базу противника захваченной без личного присутствия!







2\. Чтобы вот так красиво построить войска, мне потребовалось минут пять — с непривычки. За это время солдаты успели проголодаться, и великий поход пришлось отменить.



3\. Заметьте, воины синих не прочь перекусить, но продолжают защищать свою крепость.

заодно не испортили баланс игры, разработчики катастрофическим образом ускорили обмен веществ у наших подчиненных. Вовремя не сожранный цыпленок и не выпитый литр пива может изранить бойца не меньше, чем десяток вражеских стрел да удар мечом в живот. Выход? Периодически снабжать армию "на выпасе" провиантом (а для этого, как минимум, он всегда должен быть) или организовывать собственные колхозы непосредственно в расположении частей.

Кто шагает дружно в ряд?

Только не войска в Knights & Merchants. Ясно, что это всего лишь "дема" и игра еще сто раз может поменяться, однако сейчас управление войсками не выглядит слишком удобным. Переходные процессы при смене строя занимают слишком много времени и часто заканчиваются, когда большая часть отряда уже находится на том свете. Два отряда, "проходя" друг через друга, полностью ломают строй, и все приходится начинать сначала. Разумеется, во время рукопашной бойцы также забывают о дисциплине и очень скоро успешно перемешиваются друг с другом — пехота с конницей, синие с красными, и все вместе начинают думать о еде.

Именно о еде — каждый обитатель игры сообщает о своих потребностях, будь то строитель, ждущий камня со склада, или воин с мечом, мечтающий о булке с маслом. К сожалению, процесс поглощения пищи не мешает воинам с прежней эффективностью дубасить вас мечом, поэтому планы внезапных атак можно оставить. В демо-версии всего лишь одна в меру сложная миссия и минимум экономики. Пока тяжело понять, насколько сложна и интересна окажется наша роль завхоза-командующего, но при грамотном соотношении "хозяйственной" и "боевой" частей игрушка может получиться презабавнейшая.

Полная версия Knights & Merchants появится в продаже начале сентября (издатель игры TopWare), опередив "конкурента" Settlers 3 на несколько месяцев. Тогда же в России появится и русская версия (издатели Snowball Production и Electrotech Multimedia). Труднопроизносимое "Knights & Merchants" боссы Electrotech весьма остроумно прочитали как "Война и мир" — просто и узнаваемо. Ближе к выходу игры мы обязательно познакомим вас с "коллективом авторов" и их мнением относительно Settlers 3. Говорят, их офис находится прямо на другой стороне улицы от Blue Byte, и по вечерам между домами проскакивают молнии...



К сожалению, процесс поглощения пищи не мешает воинам с прежней эффективностью дубасить вас мечом...









Война, мир и пожевать

Олег Хажинский

Knights & Merchants

Вам нравятся Settlers 2? А вот главному программисту этой игры Питеру Олману (Peter Ohlmann) — нет. Человек работал за троих и мечтал только об одном: "В Settlers 3 все будет по-другому". Но когда обнаружилось, что в Blue Byte не собираются идти на эксперименты и создавать нечто новое, Питер покинул родную фирму и организовал собственную, чтобы...



тобы сделать своих Settlers! На борьбу за правое дело бывший программист, а теперь еще и дизайнер подбил еще одного человека из Blue Byte — художника Адама Сприса (Adam Sprys) который, как он сам утверждает, нарисовал чуть ли не треть всех Settlers 2.

На протяжении двух лет ребята корпели над "правильными" Settlers. Почему так долго? Уж извините: игра сложная, а работали над ней фактически два человека — программист и художник. Что получилось в результате? Давайте посмотрим демо-версию.

Экономика — это обязательно. Производственная цепочка здесь, пожалуй, даже сложнее, чем в Settlers. Лес, золото, уголь...



1. Пока армия занимается муштрой, строители сосредоточенно думают... о куске хлеба? Нет — они просто ждут камень для строительства.



Малиновый виноград

На первый взгляд, получились Settlers — не такие ядовито-зеленые и игрушечно-яркие, но вполне милые. Тот же "трехмерный" рельеф, те же домики и замки из средних веков, те же спешащие по своим делам "серфы". Присмотревшись, начинаешь замечать "десять отличий" — тени "сеточкой", воду, далекую от совершенства (но уж лучше, чем в ТА), ярко-малиновые гроздья винограда... Разработчики попытались впихнуть в 256 цветов слишком многое, и вот расплата: игра смотрится несколько более тусклой и "потертой", что ли, если сравнивать с изумрудными Settlers. Впрочем, даже при этих недостатках игра все равно обгоняет своих "клонированных" одногодков — за счет 3D-рельефа, классных моделей и качественной анимации персонажей. Игра идет в разрешении 800x600, но владельцы более быстрых машин могут переключиться в заветные 1024x768 — так больше видно.

Свинью на колбасы

Экономика — это обязательно. Производственная цепочка здесь, пожалуй, даже сложнее, чем в Settlers. Лес, золото, уголь, железная руда, продукты питания — в той или иной комбинации все эти компоненты потребуются для нормального существования королевства. А перетаскивать все эти грузы, как вы понимаете, придется все тем же несчастным крестьянам. Здесь они, кстати, вовсе не привязаны, как коровы к своему верстовому столбу, а вольны перемещаться как им вздумается, и не обязательно по проложенной дороге. В Settlers иногда возникали потрясающие по своей сложности заторы, которые приходилось распутывать часами с учебником по сетям массового обслуживания в левой руке. В Knights & Merchants все проще и естественнее.



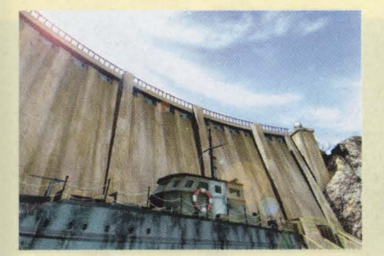


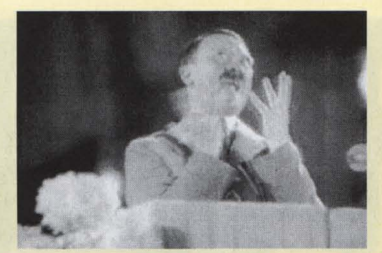
Они хотят кушать

Нет, крестьяне не голодны. Считается, что они успевают перехватить по дороге, откусив ногу у барана или выпив добрую кварту вина. Кушать хотят солдаты, которые в Knights & Merchants: а) есть и б) очень много. Кардинальное отличие K&M от вторых Settlers состоит в том, что боевые действия ведутся по всем правилам военной механики: с участием пехоты, лучников и кавалерии, а не посредством строительства крепостей под носом у противника.

Отряды рассчитываются на первый-второй, строятся в один-два-три-и-так-далее ряда (при желании можно растянуть отряд из двадцати пехотинцев в колонну) и отправляются в поход. Каждый отряд имеет старшего, за которого и следует хватать курсором, и в предельном случае отряд может состоять из одного человека, меньше нельзя. Чтобы наши войска не слишком досаждали врагу на чужедальней стороне, а













Шестеро смелых

"Викинги" вернулись. За это время они здорово похудели, обросли недельной щетиной и откопали где-то новых друзей, среди которых — Жак-Ив Кусто собственной персоной в шапочке и с аквалангом. Фактически, от игры не осталось ничего, кроме идеи — каждый участник отряда имеет жесткую специализацию. У нас есть Зеленый берет, Снайпер, Лодочник, Сапер, Водитель и Шпион. Шесть человек, причем все шестеро участвуют далеко не во всех миссиях.

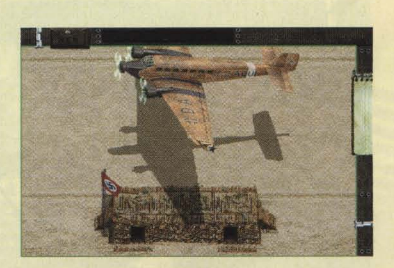
Зеленый Берет у нас спортсмен. Он умеет перелезать через заборы и взбираться на скалы, таскает бочки и мертвые тела, а также (коронный номер!) прячет тела в бочки. Снайпер бесценен из-за своего ружья с оптическим прицелом — единственное оружие в игре, к которому кончаются патроны. Молодой Жак-Ив Кусто на досуге развлекается подводной охотой, а вообще способен очень быстро надуть лодку. Сапер имеет дело со всем, что может взрываться, — гранаты, бомбы с часовым механизмом и дистанционным управлением. А когда боеприпасы заканчиваются, в дело идет обычный медвежий капкан, который при известной ловкости можно подложить прямо за спиной часового. Водитель нам попался универсальный — он может управлять всем, что имеет руль или штурвал, начиная с грузовика и заканчивая самолетом. Параллельно с этим он иногда не забывает захватить свой любимый пулемет — большое подспорье при снятии постов. Самая загадочная личность в отряде — Шпион. Он все время ходит со шприцем в руке и при случае колет им в шею врагу. Единственный из всех владеет немецким в совершенстве, а потому, найдя где-нибудь форму немецкого офицера, может очень долго пудрить всем мозги. Кроме того, Шпион умеет отвлекать внимание часовых, давая остальным возможность проскочить в нужное место.

Однако несмотря на жесткую специализацию, "новые викинги" умеют работать в команде. Мы можем выбрать их в рамочку и управлять целой группой: стрелять, ползать и бегать. Это очень удобно. Интерфейс вообще сделан с умом и пользоваться им — одно удовольствие, особенно после того, как вы изучите раскладку "горячих клавиш". Раздражает разве что кривизна курсора с пистолетом, благодаря которому совершенно непонятно, куда сейчас выстрелит боец, и еще то, что нельзя выбрать персонаж, не сдвигая к нему "фокуса" карты. Очень рекомендую: как следует изучите встроенную подсказку и внимательно посмотрите все учебные фильмы — обязательно найдется что-нибудь, чего вы еще не знали.

По сути, каждый уровень "Коммандос" — головоломка, вызов нашему серому веществу. А головоломки требуют особого подхода.



1. Фотомонтаж. Испанцы из команды Pyro Studios на отдыхе после большой работы.





2. Встроенная система помощи и толковые учебные фильмы помогут разобраться в деталях управления.

Это головоломка

По сути, каждый уровень "Коммандос" — головоломка, вызов нашему серому веществу. А головоломки требуют особого подхода. Эта игра не из тех, за которые вы садитесь поиграть вечерком в пятницу, а отрываетесь от экрана второго февраля, год неизвестен, в незнакомой квартире с батоном хлеба в левой руке. Каждый уровень — это настолько серьезное испытание как

Возвращение в Сатурн

Олег Хажинский

Commandos: Behind the Enemy Lines

Собственно говоря, этой рецензии здесь делать нечего. Победоносное превью в позапрошлом номере продемонстрировало игру с самой хорошей стороны, а шквал писем от игроков, требующих немедленно вернуть им недостающие в демо-версии четыре миссии, показал, что народная любовь "Коммандос" обеспечена. Однако некую номинальную "отмашку" дать необходимо: игра вышла, и проблема четырех утерянных миссий отпадает — впереди целых 24.



Если в прошлый раз мы рассказали об игре, не пожалев эмоций и красок, то сейчас давайте, как и полагается в рубрике с названием "Диагноз", совершим учебно-показательное вскрытие. Университетов мы не кончали и латыни, как г-н ПэЖэ, не обучены, а потому будем писать по-русски.

Этот мир — картинка, он нарисован для нас талантливыми художниками и оживлен талантливыми программистами.

Это не стратегия

"Коммандос" не имеет ничего общего со стратегическими играми в реальном времени. Здесь некого разбивать на группы и гнать в атаку. Здесь нет экономики и строительства, не требуется добывать ресурсы и защищать свою базу от бесчисленных волн атакующих. Линия фронта осталась далеко позади (о чем отчетливо свидетельствует название игры), а врагов так много, что бороться с ними бессмысленно — надо лишь, по возможности тихо (тс-ссс!), выполнить свое задание и в полном составе (желательно) покинуть место операции.







"Коммандос" не является и тактическим симулятором боевых действий. Наши люди не накапливают опыт и не имеют ни одного параметра, кроме аркадной "жизни". Их вооружение "присовано" к ним раз и навсегда, состав команды перед каждой миссией определен "сверху" и редактированию не подлежит.

Мир X-COM или недавних SaW состоял из атомов и являлся как бы строительной площадкой, игровым конструктором (или деконструктором), в котором мы чувствовали себя полноправными хозяевами.

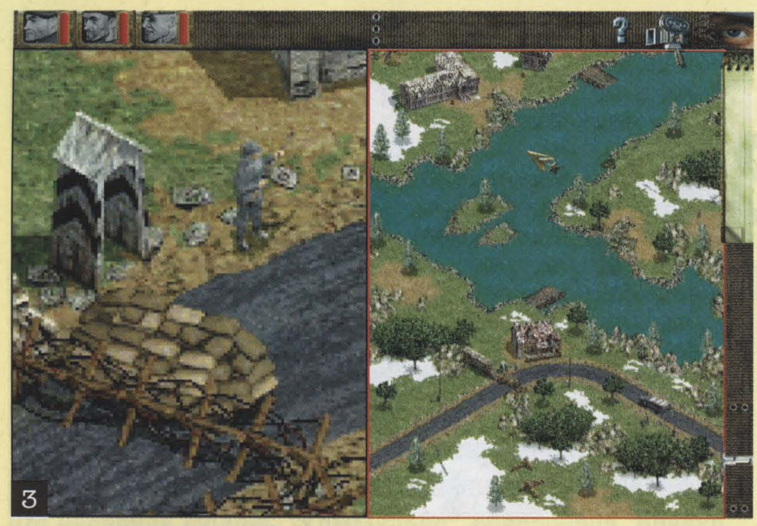
Этот мир — картинка, он нарисован для нас талантливыми художниками и оживлен талантливыми программистами. Он слишком красив, он никогда не "прогнется" под нас. Здесь мы играем на чужом поле, далеко в тылу, по чужим правилам. Выигрывает тот, кто поймет их раньше всех. Примитивно? Да. Но, боже мой, почему же в "Коммандос" так потрясающе интересно играть?!



Это красиво

Да, а что тут стыдиться? Во-первых, это очень красивая и цельная игра. В Eidos не пожалели средств, а в испанской Pyro — труда, чтобы все элементы "Коммандос", начиная с заставки и заканчивая озвучкой, выглядели, как одно целое. Про графику было сказано достаточно — взгляните на картинки. Каждая карта — это произведение искусства, а ведь их 24 штуки! Игра поддерживает разрешения от любительского 512x384 до профессионального 1024x768. Удобнее, конечно, играть на высоких разрешениях: при желании экран можно разбить на 6 независимых участков, превратившись в эдакого режиссера телевизионной трансляции.

Во-вторых, разработчики первыми так удачно реализовали эффект "области видимости". Конечно, в X-COM враги тоже не видели вас спиной, но ни в одной игре еще направление взгляда не играло такой важной роли, как в "Коммандос"! Некоторые свои действия приходится рассчитывать буквально по секундам, принимая во внимание, как часто часовой вертит башкой и с какой периодичностью патруль обходит данную избу. Игра напоминает мне внутренности огромных часов, с движущимися шестеренками, маятниками и кукушками на пружинке. Очутившись внутри этого монстра, поначалу теряешься, но главное — понять по какому закону работает вся система, а затем взломать ее.

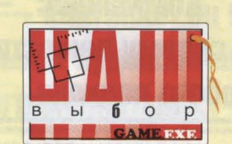




для головного, так и спинного мозга, что играть в "Коммандос" постоянно просто не получится, не выдержит нервная система. Рекомендуемый темп прохождения — миссия в день, для опытных игроманов — две.

Новый уровень — тема для медитации. Ни одна миссия не проходится с первого раза, что рождает понятное негодование. Многие зададутся вопросом: а выдержу ли я 24 подобных унижения подряд? Не торопитесь, и все получится. Однажды, после дня бесплодных поисков, решение, легкое и изящное, как пушинка, простое, как три копейки, пришло ко мне во сне. Было около трех ночи, я встал, попробовал, получилось, записался — и заснул счастливым детским сном. В следующем номере мы обязательно опубликуем советы по прохождению каждой миссии, и, что характерно, — игра не будет испорчена. Если прислушиваться к советам, что даются в брифинге, уровень будет рано или поздно пройден. Если не прислушиваться и сделать все по-своему — тоже. Каждая задача имеет несколько решений, и это именно то, что делает "Коммандос" такой интересной игрой.

Каждая задача имеет несколько решений, и это именно то, что делает "Коммандос" такой интересной игрой.



Commandos: Behind the Enemy Lines

Разработчик	**Pyro Studios**
Издатель	**Eidos Interactive**

Резюме

Идеальный убийца свободного времени на ближайший месяц. Игра, не позарившаяся на многое, и потому многого достигшая. Рекомендуется самому широкому кругу играющих, любящих немного подумать головой.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 100** (рек. 166)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x** (рек. 8)
Видеосистема	**SVGA 1 Мбайт** (2 Мбайт рек.)

Рейтинги

Графика	**91%**
Звук	**87%**
Сюжет	**70%**

Интересность

93%

По ком звонит колокол

То, что игру делали в Европе, в Испании, — заметно, честное слово. Посмотрите на лица спецназовцев — разве они похожи на американских коммандос, разве это результат правильного питания в трех поколениях? Гораздо больше они напоминают героев Хемингуэя — не профессионалов, а патриотов, борцов сопротивления. Так интереснее.

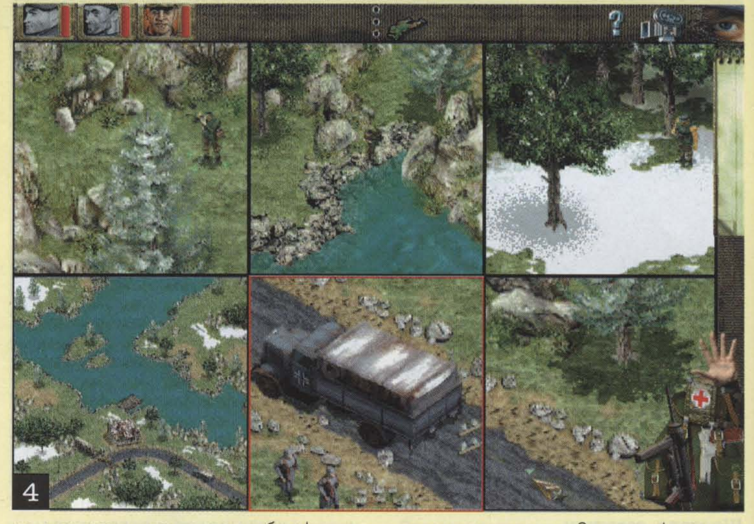
Игра создает очень приятную атмосферу, но, увы, мы задержимся здесь не на долго. Commandos из тех игр, которые хочется "пройти", "победить", "сделать". В Commandos не хочется "жить", потому что аркадная атмосфера непригодна для дыхания. Игра сделана роскошно, на пять с плюсом, и демонстрирует всем прочим, как с помощью ограниченного набора игровых элементов, отлаженных до совершенства, можно создать шедевр.

Вряд ли Commandos надолго захватит умы и сердца. Рано или поздно, в зависимости от IQ и везения, мы пройдем эти 24 миссии и с чувством выполненного долга поставим коробку с игрой на видное место, в память о бурно прожитых днях. Популярность сетевого режима можно поставить под сомнение — слишком высоки системные требования (модемы 56к+) и специфичен характер игры.

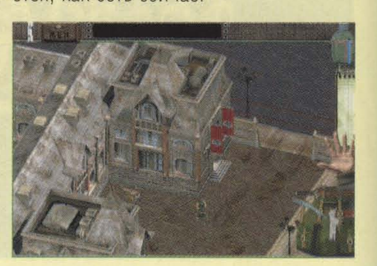
И все же давайте честно спросим себя: хотим ли мы продлить жизнь Commandos, сделать так, чтобы здесь можно было бы строить базы, тренировать людей и вести научные исследования? Нет! Зачем портить замечательно отлаженный механизм? Пусть все остается, как есть сейчас.











3. Игровое поле можно масштабировать в широких пределах. Взгляните: слева — максимум, справа — минимум.

4. Извращенцы и владельцы "21-х" мониторов могут поиграть в шести экранах одновременно.

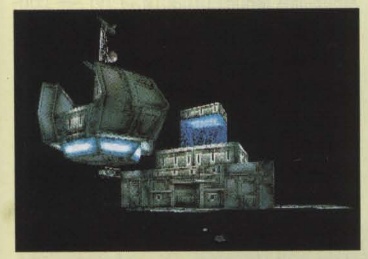




тупает по своей силе Battlezone и даже Uprising. Вы вдруг обнаружите, что небоскребы — это просто прямоугольники, неровно обтянутые грубой текстурой, роскошный закат — всего лишь плохо натянутые фотообои, что продаются в каждом переходе метро, а визуальные 3D-эффекты в динамике порадуют скорее фанатов "Сеги Сатурн", чем зажравшихся (чего греха таить) владельцев PC.

Перемещаться по игровому полю в шкуре танка значительно менее забавно, чем бегать со снайперской винтовкой в том же Battlezone. Во-первых, напрочь отсутствует всяческая физика, благодаря чему игра начинает напоминать очередной "порт" с безымянной консоли. Во-вторых, комбинация управления "мышь—клавиатура" продумана не самым лучшим образом: нет банального "стрейфа", ребята! Возможно, хорошим вариантом для вас окажется джойстик, ведь игра поддерживает даже пижонский SideWinder(r) Force Feedback. Мы, как скромные стратегоманы, ничего не скажем на эту тему.

Единственным утешением может служить разнообразие боевого парка нашей армии. Множество танков различных модификаций, три вертолета, истребители, бомбардировщики и даже спутник-шпион — здесь есть, в кого вселиться.



Разумеется, в самом начале игры мы можем создавать лишь одну единственную модель — танк "Фокс", однако каждая новая миссия нет-нет, да приоткроет нам завесу тайны над очередным произведением конструкторской мысли. Сюжет нелинеен — нам придется выбирать очередную миссию из двух-трех вариантов. Однако сами уровни достаточно просты — в городах Urban Assault почти нет рельефа, а значит, трудно придумать какие-то особенные тактические хитрости. Экономика и строительство как таковые отсутствуют: мы захватываем энергетические центры, а затем "из воздуха" создаем новую технику, прямо как в Uprising. Важное отличие — здесь игрок полностью контролирует свою армию, вплоть до каждого танка и вертолета.

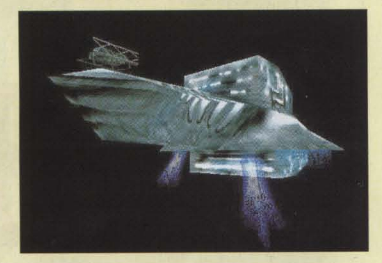
До победного

Играть в Urban Assault интересно, и это отражено в итоговом рейтинге, но не очень (что тоже отмечено). Авторы игры проделали большую работу, придумав в деталях пять различных кланов, с которыми нам придется сражаться. У каждой стороны есть неповторимая армия, со своими достоинствами и недостатками. К любому противнику приходится подбирать ключик, а когда на одной карте их собирается несколько — становится по-настоящему горячо.

Деньги Microsoft помогли дотянуть аудиовизуальный ряд игры до профессионального уровня. Начальная заставка выглядит именно так, как должна выглядеть заставка хорошей игры, музыка до чертиков напоминает музыкальные медитации Нейла Янга в "Мертвеце", а брифинги перед каждой миссией и учебные фильмы выглядят (увы) гораздо эффектнее, чем сам процесс.

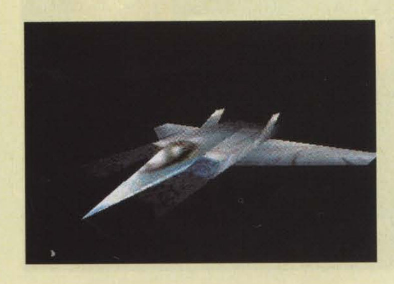


5



Творения в жанре action/strategy, которые, по идее, должны подружить две самых "кассовых" отрасли игростроения — 3D-шутеры и RTS, пока не вызывают у игроков ожидаемого всплеска эмоций. Очевидно, это один из тех случаев, когда 1+1 не равно 2. Основная проблема состоит в том, что разработчикам очень трудно совместить в игре два принципиально разных интерфейса — "от первого лица" и "стратегический". А нам, в свою очередь, совсем не просто определиться, кем мы хотим в игре быть — солдатами или полководцами. Отвечать на вопрос "кто я?" каждую секунду — довольно серьезная нагрузка для психики, и это вовсе не так весело, как казалось авторам первоначальной идеи. Жаль, но разработчикам Urban Assault не удалось найти решение этой проблемы, хотя игра, безусловно, самостоятельная...

Играть в Urban Assault интересно, и это отражено в итоговом рейтинге, но не очень (что тоже отмечено).



Urban Assault

Разработчик	**TerraTools**
Издатель	**Microsoft**

Резюме

Человек, сидящий на двух стульях, не сидит ни на одном из них. Ослы не выдерживают пинка дракона. Urban Assault — игра для стратегоманов, сжимающих в руках джойстик с обратной связью.

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT**
Процессор	**Pentium 120**
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA 1 Мбайт** (рек. 2 Мбайт)

Дополнительная информация

- Рекомендуется джойстик, подерживается Microsoft SideWinder(r) Force Feedback Pro
- Рекомендуется 3D-акселератор, совместимый с Direct3D
- Многопользовательский режим: модем 28800

Рейтинги

Графика	**80%**
Звук	**91%**
Сюжет	**65%**

Интересность

71%



4

4. В конце каждой миссии нас просят аккуратно собрать все оставшиеся юниты в телепорт и переносят в другой город.

5. Одна из воюющих сторон вооружена техникой образца Первой мировой — очень забавными дирижаблями и танками "Леонид". Стреляют они, правда, далеко не картечью...

Большая ашипка

Олег Хажинский

Urban Assault

Microsoft иногда выпускает неплохие игры. (После этих слов по плану идет острота в адрес этой фирмы, но мой запас иссяк, так что вставьте любую на свой вкус.) Поэтому к проекту Urban Assault я относился с особенным вниманием. Было очень интересно, пойдут ли деньги Гиганта на пользу игре в сомнительном пока жанре action/strategy.



днако еще один шаг по тропинке, протоптанной сначала Uprising, а затем Battlezone, оказался не слишком большим. Увы, много денег на Urban Assault не заработать...

Все опять плохо

На дворе 2017-й, и у нас опять проблемы. После глобальной экологической катастрофы, загадочно называемой "Большой ошибкой", океаны на пл. Земля изволили осушиться, воздух перестал быть пригодным для дыхания,

Вглядитесь в эти полуразрушенные небоскребы, заглядывающие к вам в монитор, будто-то снятые широкоугольным объективом...

а большая и, очевидно, лучшая часть человечества покинула этот мир. Люди разделились на множество фракций, затем (для веселья) к ним присоединились жестокие инопланетяне — и, вуа-ля! — вот вам готовый рецепт апокалипсиса.

Жить на планете разрешается теперь исключительно под энергетическими колпаками, и, соответственно, все боевые действия ведутся только "под колпаком": минус одна гора с плеч программеров проекта. Разумеется, колонии созданы на развалинах крупнейших городов мира — а значит, отпадает необходимость в серьезном рельефе: горы номер два как не бывало. Людей осталось так мало, что воевать приходится роботам, однако даже в таком далеком будущем люди не придумали того самого AI, который смог бы сравниться в полководческом искусстве с человеком. А потому каждая сторона выбирает лучшего из лучших, имплантирует в него тонну всяческой электроники и подключает к глобальной компьютерной сети, управляющей всеми вооруженными силами сразу. Поздравляю — вас выбрали! Где тут у нас розетка?

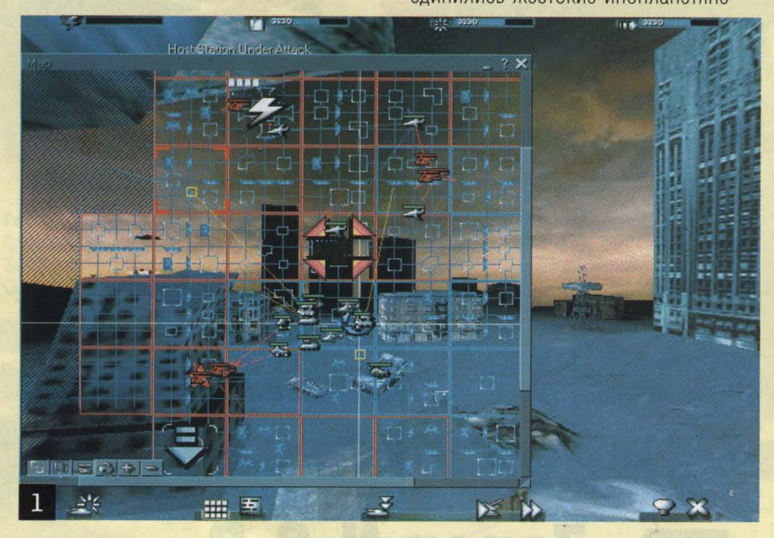
Меня подключили

Ура, нам вернули мышь! В Battlezone мы перестукивались с подчиненными с помощью пяти-шести кнопок, в Uprising — вообще смотрели на мир сквозь бойницу танка, зато здесь — полноценный многооконный интерфейс (кто бы сомневался). Есть окно главное — собственно игра, есть карта местности, которую можно двигать по экрану, менять размеры и варьировать масштаб, как заправское Windows 95-окно. Еще одно меню — "менеджер юнитов". Здесь указаны все боевые группы, кто чем занимается и кого сколько в живых осталось. Простейшим drag-n-drop'ом юниты перебрасываются из одной группы в другую (никаких ctrl+), а кликнув на танчике два раза — мы из командного центра переносимся по нейроканалам прямо в кабину, после чего, как правило, сразу же гибнем от шального вражеского снаряда.

Величайшая трагедия игры состоит в том, что ее как бы две. Мы можем пройти миссию, полностью проигнорировав все 3D-красоты, ни разу, даже из вежливости, не повернув центральную башню и не "вселившись" ни в одного из подчиненных. Первые уровни проходятся "по приборам", при помощи только карты и "менеджера". Весело ли это? Нет, это совсем не весело, потому что ни в одном уважающем себя C&C-клоне вас не заставят передвигать цветные квадратики по клетчатой карте, пусть даже и на фоне красивого 3D-пейзажа. Значит, в Urban Assault стратегия без action мертва, и придется "вселяться".

Меня зовут танк Леонид

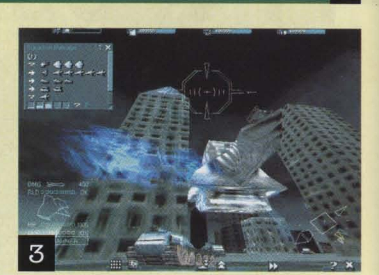
Картинки из Urban Assault обладают потрясающим свойством выглядеть красивее, чем сама игра. Вглядитесь в эти полуразрушенные небоскребы, заглядывающие к вам в монитор, будто-то снятые широкоугольным объективом, оцените буйство 3Dfx-красок, насладитесь предзакатным небом — вы видите все это в последний раз. Графический "движок" самой игры значительно ус-



1. Карта — очень полезная штука, но она загораживает весь экран, как бы говоря нам: "Выбирай, или она, или я!".



2. Примитивность моделей имеет и светлую сторону — их может быть много. Легким движением мыши выбросить в небо пяток вертолетов — это приятное ощущение.



3. Менеджер юнитов позволяет объединять в тактические группы самые разные юниты — например отряд танков и пару вертолетов для прикрытия с воздуха...







становится плоским! И какой же тогда смысл в трехмерном "движке", если он используется как двумерный? Камера начинает двигаться лишь в случаях скриптовых ударов, то есть fatality и combo. Конечно, существуют и специальные кнопки, с помощью которых ваши герои могут делать шаг влево и вправо. Но игровая камера четко отслеживает подобные трюки и усердно перескакивает в новое положение. Объема вам не добиться!

Жить стало веселее?

Грустно, но факт: с графикой все осталось по-старому. Зато в наборе приемов есть некоторые приятные изменения. Начнем с того, что теперь программа сама предоставляет вам список суперударов и fatality. Что славно: вы в любой момент можете законсервировать мордобой и разучить новый удар или посмотреть, как можно красиво добить соперника.

А теперь о новации, которая не может не понравиться. Каждый персонаж МК4 носит за пазухой собственное уникальное оружие! У некоторых это клинок, у других топор, палица или даже арбалет. Все эти приспособления имеют два способа действия. Так, дубинка Sub Zero либо далеко отбрасывает ненадолго отлучившегося в кому соперника, либо просто замораживает его. Ну а если вам все-таки нравится бить руками, то оружие можно бросить во вражью физиономию. Предмет падает на землю и впоследствии может быть подобран участниками поединка. У части самых продвинутых героев наличествует полезный прием, изымающий огнестрельное и холодное оружие из нерадивых рук товарища по рукоприкладству.

Из пятнадцати персонажей нам знакомы только восемь: Raiden, Liu-Kang, Sub Zero, Reptile, Jax, Johnny Cage, Scorpion, Sonya. Может быть, это предубеждение, но остальные герои не смогли произвести на меня даже средненького впечатления. Нет изюминки, характера.

Бей первым, Федор!

Жизнь иронична. Приставочные игры всегда считались более примитивными и аркадными по сравнению с интеллигентной PC. Но так получилось, что на "примитивной" PSX лучшие fighting'и переродились из пустой аркады в почти шахматные тактические поединки. Игроки не просто обмениваются ударами: анализируется тактика боя, недостатки и преимущества того или иного персонажа. Разрабатываются сложные наступательные и оборонительные стратегии. Хорошие игроки никогда не допустят бессмысленных ударов по всем кнопкам. Сражение ведется неторопливо и сосредоточенно. Это не игра, искусство!

А вот Mortal Kombat, к сожалению, сюда не вписывается. Что чертовски обидно. Он так же отличается от Tekken, как мордобой алкашей от боя двух мастеров восточных единоборств. Ратоборец получает мощный тычок в зубы, картонно падает, встает, наносит ответный удар. Побеждает тот, кто быстрее жмет на кнопки и меньше задумывается о происходящем. Прыжок, удар. Прыжок, удар. С помощью такой тактики всегда можно было завалить Goro. И знаете что? Она стопроцентно срабатывает и в четвертой части "Смертельного боя". Во все стороны летит кровь. Крупные капли размером с кисть персонажа. Когда такие сцены снимает Тарантино, это становится модным и престижным. Когда подобное лепит режиссер малобюджетного ужастика, это называется чернухой.

Mortal Kombat — тот самый фильм, снимаемый в одном и том же подвале на пособие по безработице. Его авторам не хочется, да и не требуется думать, прилагать усилия, мыслить творчески. Широкие массы все съедят. Даже нежелание хотя бы на десять процентов использовать имеющиеся под рукой ресурсы. Даже одноруких и одноногих борцов.

Нет, это не Рио-де-Жанейро. Нет, не оно, и белых штанов не будет...



Mortal Kombat 4

Разработчик	**Volition**
Издатель	**Interplay**

Резюме
Некоторые вещи совсем не изменяются. Проект получил шанс начать новую жизнь, но забыл его в другом кармане.

Системные требования

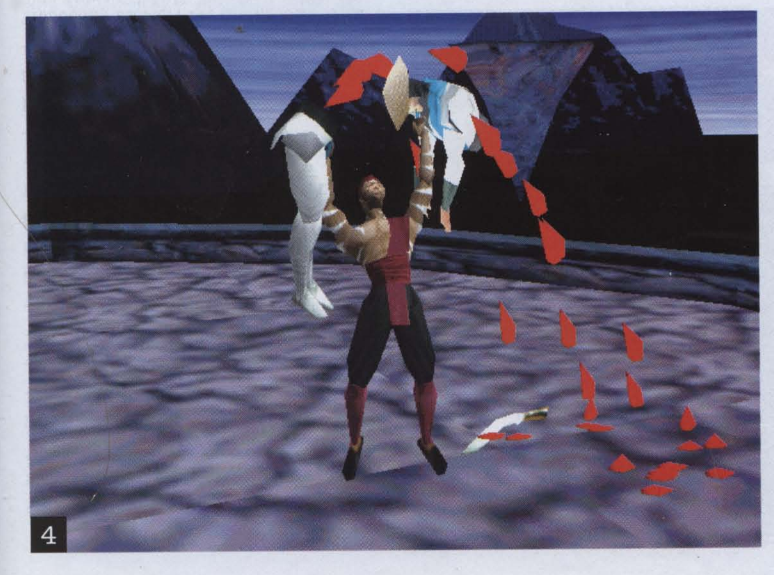
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 100**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- Рекомендуются геймпад и 3D-акселератор

Рейтинги

Графика	**83%** (engine) **63%** (игра в целом)
Звук	**Кто-то кричал?**
Сюжет	**Глупая шутка**

Интересность
44%
или Комукак



3. Бумеранг всегда возвращается с чьей-то челюстью.
4. Лорд Рэйден на этот раз проиграл.

К вопросу о Рио-де-Жанейро

Александр Вершинин

Mortal Kombat 4

Mortal Kombat слишком долго отсутствовал. К этому неутешительно-неизбежному выводу приходишь, поиграв в очередную, четвертую, часть некогда безумно популярной "драки" не более 5-10 минут...

С о времен революционного MK1 и захватывающего MK2 многие пытались занять пустующий трон, но тщетно.

Так уж сложилось, что fighting-игры бурно развивались на некоей PlayStation и совершенно не пошли на PC. Может быть, потому, что это были сплошь клоны, приходившие в основном с этой консоли? Однако

Получается до нельзя психоделичная картинка: кажется, что персонажи кривляются и дурачатся, отчаянно передразнивая кого-то.

до сих пор ни один чужеродный клон так и не прижился у нас по-настоящему. Поэтому, если PC-игрок (несчастный) не имел (и, к счастью, до сих пор не имеет) доступа к PSX, для него всегда существовала только одна игра этого на редкость консервативного и нединамичного жанра — "Смертельный бой". И никаких альтернатив.





1

Побольше одного и того же

По сути, MK так и не изменился. Выбираете приглянувшегося вам бойца и выскакиваете на арену бить физиономию неприятелю. Стандартный чемпионат содержит энное количество боев с разными противниками. На сладкое идут живучий Goro (сколько можно его убивать?!) и новый Босс по имени Shinnok. Пять уровней сложности, пятнадцать героев. Кроме arcade-режима есть team, endurance, tournament, practice. Team позволяет набрать команду из пяти героев и сражаться ими по очереди против аналогичного количества вражеских персонажей. Endurance подхвачен из консольных игр — вам приходится биться с цепочкой оппонентов имея единственную жизнь. Чтобы еще больше досадить вам, в каждом новом раунде жизненная энергия не восполняется, а остается на том же уровне, что и в конце предыдущего боя. Чистый мазохизм. Tournament работает стандартно, почти по футбольной схеме. Наравне с вами в нем участвуют и дерутся друг с другом компьютерные персонажи.

Очень полезным является режим практики. Раунды не кончаются в принципе, и вы можете практиковаться на своих друзьях, неподвижном или же управляемом AI сопернике. Все нажатые кнопки тут же демонстрируются на экране — так что вы в любой момент можете посмотреть, правильно ли выполняется та или иная комбинация. Теперь в игре есть большинство опций приличной приставочной fighting-игры. Ну а как поживает бой?

Бесполезные красоты

Наверное, вы уже слышали, а? Mortal Kombat 4 использует самый настоящий



2

полностью трехмерный "движок", поддерживающий и Glide, и Direct3D. Вместо плоских, как доска, спрайтов, вы управляете смазливыми полигональными моделями, и придраться здесь решительно не к чему. Даже текстуры сидят так, как будто их действительно старательно подгоняли.

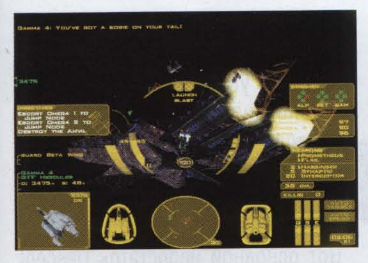
А вот на движениях разработчики погорели... В отличие от кумира приставочников фирмы Namco, выверяющей каждый шажок модели, создателям MK4, вероятно, было некогда заниматься подобной рутинной работой. Поэтому удары и приемы всех героев остались такими же неестественными, деревянными и, простите фанаты, комичными. В итоге получается до нельзя психоделичная картинка: кажется, что персонажи кривляются и дурачатся, отчаянно передразнивая кого-то. А ведь серьезная же, елы-палы, игра! Можно сказать, боевик, можно сказать, триллер, можно сказать, мы ее долго ждали, надеясь на шекспировские (по меньшей мере) страсти, а тут — сборище коверных. Честное слово, "Монти Пайтон" какой-то...

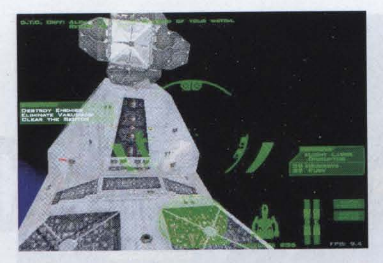
В поисках причины подобного — ну очень странного — поведения стоит внимательно присмотреться к движениям персонажей: они действуют *только ближней к вам рукой и ногой*! Так, вот это уже называется настоящим *идиотизмом*. Имея всамделишные трехмерные модели, помещенные на реально смоделированную арену, вместо того чтобы честно бить и левыми и правыми конечностями, герои используют "нижний" и "верхний" односторонние удары. Only & forever, как говорят в одном "дружественном" издании.

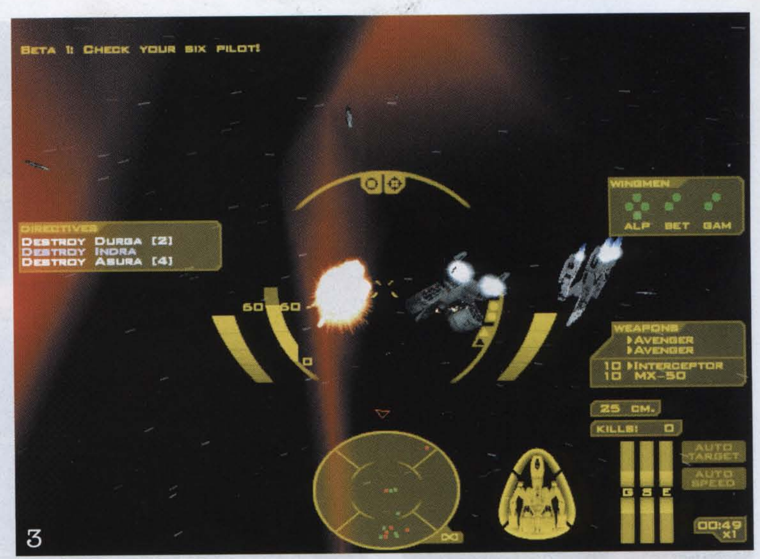
Для того чтобы скрыть одно преступление, авторы пошли на второе. Им пришлось отказаться от активного использования плавающей камеры и "прибить" ее на одном месте. Причем получающийся вид стопроцентно соответствует тому, что вы могли наблюдать в первой, второй или третьей частях MK. Все снова

1. В спорте это называется "неудачным приземлением".

2. Все герои на одной доске. Почетно!







3

Возвращаясь к теме игрового интерфейса, надо обязательно сказать об одной, доселе неизвестной в симуляторах функции — полной кастомизации кокпита. Любой HUD или прибор вы сможете просто выключить. Абсолютно любой, включая радар, счетчик kill'ов, изображение передающего сообщение пилота или указатель скорости корабля! Не совсем понятно, зачем вам выключать радар или указатель повреждений, но демократия есть демократия. Меняется даже цвет и яркость свечения всех деталей кокпита — их можно сделать прозрачными, практически невидимыми. Volition, это нокаут.

И последняя пуля в лоб особо ленивых разработчиков. Раскладка клавиатуры полностью, до самой незначительной функции, настраивается под игрока. Все коллизии немедленно указываются. В меню есть даже особый поисковый режим, с помощью которого вы сможете, просто нажимая интересующую вас кнопку, посмотреть закрепленную за ней функцию. Фантастика.

Как на войне

Любовь к мелочам продолжается. Начав миссию, вы думаете, что смогли отвязаться от излишне назойливых авторов игры. Но нет, это не так. Для начала вас прокатят по серии тренировочных миссий, в которых наглядно продемонстрируют основы управления космическим истребителем. Надо ли говорить, что с появлением в игре нового типа ракеты или системы генерации защитного поля, вас вытаскивают с поля боя и снова отправляют учиться? К счастью, тренировки можно прогулять.

Как уже говорилось в "Первом взгляде", брифинги и основная структура миссий в игре взяты прямиком из серии Star Wars — не важно, из X-Wing



или Tie Fighter. В игре не существует понятия "автопилот", а также не практикуются полеты по ставшим родными nav point'ам. Все происходит в одной и той же точке пространства. Звучит знакомое по X-Wing'у уведомление о прибытии очередной волны вражеских истребителей — и вы бросаетесь в бой. Для того чтобы игрок не забыл о своих приказах, их список вынесен почти что на середину экрана. Как только пункт задания выполняется, это сразу отражается в упомянутом списке. Довольно удобно, но оставляет ощущение некоторой схематичности игры. Враги появляются не "спонтанно" и "неожиданно для командования", а строго по вывешенному заранее расписанию. Страдает лишь атмосфера игры.

Борьба с врагами по-прежнему сводится к попытке зайти в хвост и остаться там до полного уничтожения цели. В этом немало помогает функция Match Speed, автоматически подгоняющая вашу скорость под скорость преследуемого. На первых порах у ваших противников (как, впрочем, и у вас) в принципе нет shield'ов. Поэтому сбивать корабли не составляет особых проблем. Появление защитных экранов несколько усложняет процесс, но ни в коем случае не изменяет его сути. Зашел в хвост и долби!

С линкорами хуже. Их турели обычно слишком хорошо стреляют, чтобы вы смогли спокойно добить цель. Кстати, не стоит обращать внимание на заверения разработчиков, что линкор можно убить, лишь по очереди устранив его важнейшие подсистемы. Вооружившись абсолютно любой пушкой и терпением, вы сможете взорвать корабль какой угодно величины. Нужно подлететь к нему впритык, вплоть до касания корпусом — так мощные турели просто не смогут вас подстрелить.

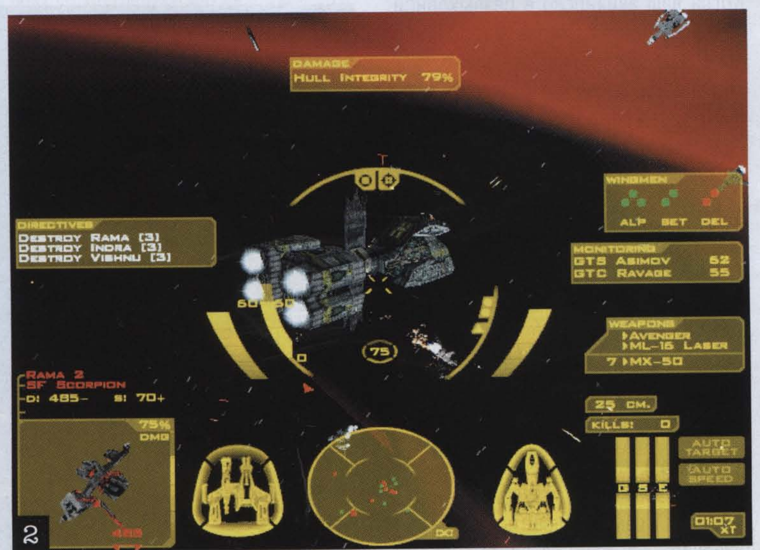


Ведомые во Freespace гораздо более разумны, чем во всех остальных космических симуляторах вместе взятых.



Остается лишь проблема истребителей охраны, которая снимается с помощью ваших напарников.

Ведомые во Freespace гораздо более разумны, чем во всех остальных космических симуляторах вместе взятых. Они слушаются ваших команд, способны долгое время выживать в трудной ситуации, а также эффективно стрелять. В обычных условиях они даже умеют выводить из строя указанную вами подсистему корабля! Но только не в миссии атаки на "Люцифера". Оказавшись в подпространстве, ваши напарники просто чумеют. На приказы о нападении на реакторы (их всего шесть) гигантского крейсера ведомые почему-то реагируют вяло и необыкновенно тупо. Например начинают стрелять в реактор с противоположной стороны корпуса "Люцифера". Такая под-



2



2. Транспорты легко умирают...

3. Напарники действительно работают хорошо и слаженно.

Подражание классикам

Александр Вершинин

Descent: Freespace. The Great War

X-Wing и Wing Commander давно напрашивались на то, чтобы их скрестили. Неожиданностью стало лишь название игры. Descent всегда ассоциировался с кишками подземных туннелей и отвратительными кувырками во всех шести степенях свободы. Но Freespace все изменил.



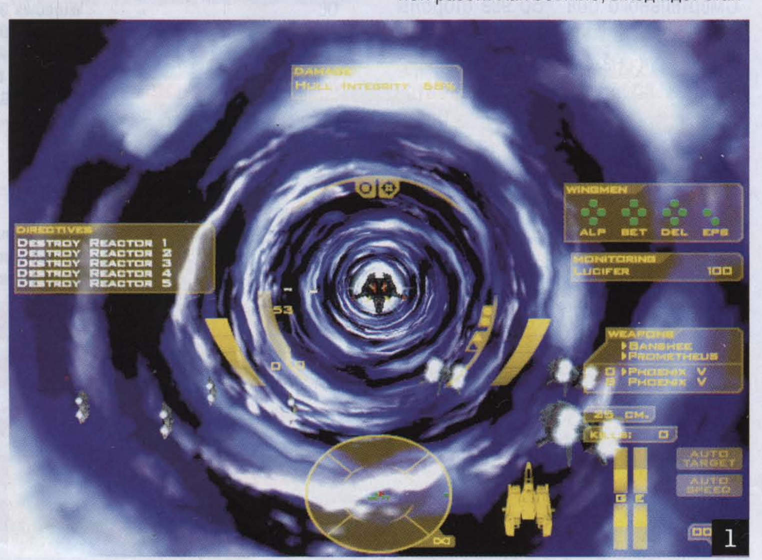
У Volition получился совершенно классический симулятор этого жанра, в полной мере обладающий штампами как одного, так и другого источника вдохновения. От себя фирма добавила отличный графический engine и внимание к самым мелким и, на первый взгляд, незначительным деталям...

Забудьте о роботах

Не стоит вспоминать о том, что заставило вас залезть в неуютные шахты Descent'a. О восстании роботов, слава богу, никто не заикнулся. Человечество ведет долгую войну с некоей гуманоидной расой. Как обычно, в ход идет стандартный набор вооружений: истребители, бомбардировщики и линейные корабли. Ничего необычного, что могло бы вас удивить. Настоящие неприятности у воюющих сторон начинаются с появлением третьей силы, инопланетян, без разбора крошащих и те и другие позиции. В курс дела вас вводит вступительный ролик, сделанный очень профессионально. По крайней мере полученных впечатлений с успехом хватает на то, чтобы закрыть глаза на все остальные образчики примитивистской культуры в мультипликации, которыми игра наделена весьма щедро.

Это самое удобное и эффективное исполнение кокпита космического корабля. Раскладка основных кнопок уже известна вам по WC...

После официального признания существования серьезной угрозы со стороны новоприбывшей расы земляне и их прежние соперники вступают в союз в попытке остановить не на шутку разошедшихся пришельцев. Вскоре становится ясно, что целью игры будет уничтожение флагмана вражеского флота, бороздящего просторы космоса под гордым именем "Люцифер". Этот кораблик, являясь полным аналогом Death Star из "Звездных войн", с легкостью уничтожает целые планеты. Самая провальная по своему дизайну миссия в игре, как это ни удивительно, ставит перед вами задачу изничтожения этого самого чудовища, пока оно бодренько летит в гиперпространстве прямиком к Земле.



1. В финальной погоне за "Люцифером".

Бармалей, тебя погубит богатство возможностей!

Что бы ни говорил ночной мститель Хорнет (он охотится только в это время суток), рука просто не поднимается назвать Freespace "аркадой" или "3D-шутером от первого лица в шести степенях свободы". Поэтому будем считать, что это самый настоящий симулятор, который временно находится в изгнании, за границей. Ну не может быть у аркады так много кнопок управления!



Раз уж речь зашла об интерфейсе, нельзя не высказать восхищение проделанной ребятами из Volition работой. Пожалуй, это самое удобное и эффективное исполнение кокпита космического корабля. Раскладка основных кнопок уже известна вам по WC и продуктам от LucasArts. Большую часть клавиатуры занимают функции системы наведения.

Учитывая, что вы вряд ли окажетесь в полном одиночестве в окружении только вражеских кораблей, Volition предусмотрела тонкую систему настройки на будущую жертву. В числе команд числится наводка на ближайший к вам атакующий корабль, последний передававший сообщение корабль, на цель уже выбранной вами цели, следующий эскортирующий, ближайший корабль ремонта и дозаправки, последний вошедший в систему, ближайшую работающую турель и даже ближайший неосмотренный грузовой контейнер. Что можно сказать? Это здорово!

Точно такой же простор для фантазии царит в системе связи. Начнем с того, что лично вы можете управлять действиями сразу нескольких "крыльев". Причем отдавать приказы можно любому кораблю в вашем подчинении (отдельно), всему крылу сразу, а также всем подвластным вам боевым единицам. На ведомых можно играть, как на хорошо настроенном рояле: кроме стандартных "атакуй" и "возвращайся в строй", вы сможете отдать приказ о нейтрализации двигателя цели, устранении систем вооружения и даже отдельно взятой бортовой системы — будь то блок связи, управления кораблем или генерации защитного поля. Вы можете приказать захватить корабль, игнорировать его в бою, а также (о, как это полезно!) защищать выбранный вами корабль.

Полчаса счастья

Micro Machines V3

Господин ПэЖэ

Бж-ж-ж... Можно я тут у вас на полчасика впаду в детство? Бж-ж-ж... Мне тут клевую бибизику подарили, с колесиками. У меня, правда, таких много, но эта — самая клевая. Бж-ж-ж... Что? Не возить эту грязную гадость по чистому столу? Отстаньте, право же, не будьте буками.



ужчины — дети в любом возрасте. Мы обожаем игрушки и, покупая их, якобы для детей и внуков, возимся с ними исключительно сами. Любим покопаться в песочнице или какую-нибудь штуковину из подручных средств смастерить. Что уж тут поделаешь — такими мать-природа создала. И еще дала одну важную вещь: умение не уставать, занимаясь любимым делом. Как подарили в детском садике машинку — так и будем до пенсии роллс-ройсы коллекционировать.



Нет слов

Я не знаю, что можно сказать о третьей версии одной и той же игрушки, не изменившейся ни на копейку. Упомянуть, что предшественники были удачными? Пожалуйста, упомянул, не жалко. Рассказать еще раз, что надо делать? Сейчас исполним, минуточку.

Про графику? Опять полигоны считать? Ну уж увольте! Все равно и без ускорителя Micro Machines V3 бегает довольно симпатично, и графика все равно в стиле 320x200, плоская, рисованная и не слишком отчетливая. Звук? А его там почти нет, если, пардон, жужжание моторчика не назвать звуком, чего оно явно не заслужило. Музыка? Да, есть, три аккорда на синтезаторе. Геймплей? А у нас тут есть кто-нибудь, кто ни разу не видел гонки сверху и не нажимал четыре заветных кнопки (вперед-назад-влево-вправо)? Не смешите старика, честное слово!



Вечная тема

Давайте лучше обсудим вечный, как мир, вопрос: зачем люди играют в игры? Наверное, это все от дарвинизма, заставляющего каждого представителя вида homo sapiens ежеминутно доказывать, что он в стае один из главных, и не так уж важно, в чем именно.

Компьютерные игры, ввиду своего разнообразия, дали куче народа возможность быть крутыми хоть в чем-то, и это хорошо. Micro Machines — отличный вариант безопасного для окружающих способа удовлетворить тягу к активному отдыху. И, главное, без потери имиджа — можно, не снимая галстука и нисколько не обманывая свое респектабельное "бизнесменство", погонять по обеденному столу машинку наперегонки с другом.

Как мои любимые пинболы потихоньку пришли к оптимальной модели игры и почти перестали меняться, так и Micro Machines от версии к версии не предают классический вариант, который лично я впервые увидел, кажется, в древней игрушке Ironman или в игральном автомате в кинотеатре: по одному полю (обязательно забавно оформленному — то пляж с ракушками, то накрытый ресторанный стол, а то неубранный письменный) едут несколько маленьких машинок, все одинаковые, и все умеют только перемещаться, гудеть и иногда постреливать. В ворота попадать обязательно, на неприятности типа разлитого молока или чернил наезжать нежелательно, а некоторые препятствия можно с разбегу перепрыгивать. Просто, но со вкусом. Да, чуть не забыл: со стола падать опасно, поднимут, конечно, но времени много потеряешь.





Каждая версия добавляет новые вариации на старую тему. Например оружие в виде здоровенного молотка, закрепленного на крыше машинки: зашел врагу в хвост — и БАЦ! ему по крыше... Вот твоя панама, парень!

Призы и подарки

За что я уважаю изготовителей этой игры — за тщательность. Изначально игра для вечеринок, значит, играть будет куча народу, а потому им надо сделать массу вариантов групповых развлечений. И их там действительно полно, ничего не упущено. Гоняться можно на время, по командам, каждый за себя, и все это во всех допустимых комбинациях... Короче, один из самых лучших наборов настроек в такого рода играх.

Одно только жалко: все это богатство несколько портится тем, что экран на части не делится, любого отставшего взрывают и всех ставят на трассу заново, и в итоге игра становится очень медленной и скучной.

Поскольку народа будет много и всякого, нужно быстро обучить всех хитрому искусству топтания кнопок. И для этого налицо встроенная автошкола, в меру сложная (у меня, опытного бойца-микромашинщика, ушло минут десять, а то и пятнадцать), но очень полезная.



Micro Machines V3	
Разработчик	**Codemasters**
Издатель	**Midway**

Резюме
Третья реализация одной и той же игры. В одиночку скучновата, зато в хорошей компании способна подарить очень интересные полчаса.

Системные требования	
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166** (рек. 200)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- Web-страница разработчика: http://www.codemasters.com

Рейтинги	
Графика	**50%**
Звук	**40%**
Сюжет	**50%**

Интересность
63%

1. Да, режимов игры более чем достаточно.

2. Милая девушка научит азам вождения. Надо слышать, как она пугается наших ошибок и как радуется успехам...

3. Я лежу на пляжу и машинками жужжу. Все-таки трехмерность довольно много дает микромашинкам...









лость просто бесит. Все приходится делать самому, а время ограничено. Ставшие вдруг олигофренами напарники даже не могут по-человечески сбивать атакующие вас корабли. Хорошо хоть, что такой паралич сознания напал на AI только в решающей, по мнению разработчиков, миссии...

Вот основной недостаток Descent — отсутствие четкой сюжетной линии, которая держала бы пользователя в ежовых рукавицах...

Задания на любой вкус

Миссии. Еще одна область, над которой трудились очень одаренные люди. По сути дела, во Freespace нет ни одной пары совершенно идентичных вылетов — а этим очень грешат все предыдущие образцы космосимуляторов. Вам придется летать в поясе астероидов (классная графика!) и по сбивчивым показаниям радара искать сидящие в засаде вражеские истребители. Когда ваш авианосец в безвыходной ситуации пойдет сквозь астероидное поле, вам даже придется сбивать куски материи, грозящие раздавить корпус поврежденного линкора. Когда наиболее злобные инопланетяне лишь появляются, ваши радары оказываются не способны захватить цель, а лазеры уничтожить ее. То есть в нескольких миссиях враг просто непобедим, и вам приходится изо всех сил отвлекать атакующие вашу базу истребители, зная, что ничего с ними сделать вы не сможете. Это неприятное, но прикольное ощущение реальности ситуации. В жизни только так и получается. В другой миссии вас сажают в захваченный вами же вражеский истребитель и отправляют в самое логово врага. Вы наблюдаете, как один за другим из гиперпространства прибывают мощные эсминцы и линкоры. Вы мошка по сравнению с их мощью и размерами. А когда появляется легендарный "Люцифер"... Одна из лучших, самых впечатляющих миссий в игре!

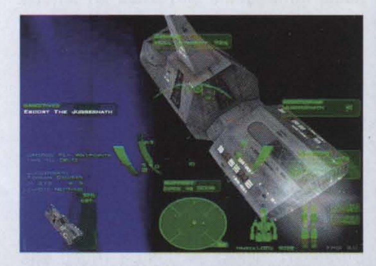
О грустном

Отличное впечатление, оставляемое непосредственно заданиями, омрачается абсолютно непродуманной схемой представления новых достижений космического хозяйства. В подобной игре появление каждого нового типа ракеты или вида лазера должно стать событием. А что тогда говорить о презентации нового истребителя! Для игрока это должен быть настоящий праздник. Freespace же буднично, как бы между прочим, сообщает вам о том, что завезли новые истребители. Новость ставится между обращением генерального командования к корабельным кокам и сообщением о нехватке урана в третьем машинном отсеке. Да и сами корабли мало чем отличаются друг от друга.

Взявшие так много хорошего из продуктов Origin и LucasArts, авторы Freespace упустили очень важный психологический момент, который заставлял игрока проглатывать миссии одну за другой в ожидании долгожданного нового тяжелого истребителя-бомбардировщика.

Вот основной недостаток Descent: Freespace. Отсутствие четкой сюжетной линии, которая держала бы пользователя в ежовых рукавицах, заставляя сидеть за игрой всю ночь. Ведь интересно, что произойдет дальше! Играя во Freespace, столь горячей заинтересованности не проявляешь. У LucasArts есть раскрученная до боли Star Wars, Origin волевым усилием за огромные деньги сделала себе мыльную оперу, ставшую классикой и притчей во языцех. Кому какое определение больше нравится. Volition и Interplay не сделали ничего. Поэтому остались без "Нашего выбора".

P.S. Ну вот, забыл графику. Любители текстов про 3Dfx могут этого не простить. Так вот: баг (о котором мы писали в превью) исправили, и непонятная жидкость течет лишь из нескольких последних по времени пробоин. Теперь сражение меньше смахивает на сон волшебника, пытающегося запомнить fireball-заклинание. Активация afterburner'а по-прежнему вызывает глубоко положительные ощущения. Классно трясет.



Descent: Freespace. The Great War

Разработчик	**Volition**
Издатель	**Interplay**

Резюме

Игра высочайшего качества исполнения. Гениальный дизайн. Но сюжет атрофирован настолько, что игра надоедает слишком быстро для такого блестящего продукта. Упущение...

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 120**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Рекомендуются джойстик и 3D-акселератор

Рейтинги

Графика	**91%**
Звук	**85%**
Сюжет	**63%**

Интересность

87 %

4-7. Панорама "Люцифер" убивает космическую станцию".



ры героев телевизионного сериала.

Коробки с неразобранными пожитками, велосипед, компьютер, пустой холодильник, пропитанный запахом тления... Здесь живет смертельно усталый, загнанный и запутавшийся в жизни человек. Его бросила жена, достала работа, на которой он уже давно забыл, что такое выходные, его мучает чувство вины перед дочерью, которую он не видел несколько месяцев, и ужас перед предстоящей уплатой алиментов.

К нему собираются приехать в гости пожилые родители, а разгребать помойку в квартире нет сил! У него уже нет ни времени, ни желания писать об этом в дневнике, который мы с вами сейчас читаем. И тут — новое задание! Эти пропавшие суперагенты! — А ведь он так надеялся получить выходной хотя бы на Пасху!

С другой стороны, если он их найдет, это очень хорошо отразится на его послужном списке, так что... Вот такой у нас на самом деле неромантичный и измученный герой! Несмотря на подбородок.

Агент и его будни

И работа у него — тоже та еще романтика! Грязная, прямо надо сказать, работа, в прямом и переносном смысле этого слова. Например, в поисках следов крови и пуль нам придется на карачках обползать весь пыльный склад, из которого пропали Малдер и Скалли, да еще собирать вещественные доказательства, и не как-нибудь, а при помощи специальных полицейских приспособлений! И дальше — все как обычно: отдать улики на анализ, посетить морг с целью личного общения с потерпевшим, провести поиск по отпечаткам пальцев или номеру машины в компьютерной базе данных, допросить свидетелей...

Все очень жизненно, иногда даже чересчур. Например, наш PDA производства фирмы Apple ну совсем как в жизни не совместим с компьютером IBM, поэтому собранные "на выезде" факты приходится вносить в базу ручками, при этом каждый раз заново вводя пароль.

Экстраординарные события вроде выслеживания опасных преступников и перестрелок тоже случаются, как и в реальной жизни, не слишком часто, так что дни и ночи нашей игрушечной работы будут наполнены поиском улик, общением с компьютером и сотовым телефоном и долгими беседами с коллегами и свидетелями.

Агент и TARAKAN

Узнаваемо? Конечно, ведь это же он — старый добрый полицейский симулятор! Только сделанный не одними компьютерными гениями, а "снятый" по великолепному, исключительно профессиональному и подробному сценарию авторов настоящих телевизионных X-Files (хотя спешу предупредить: Малдера и Скалли в игре — кот наплакал. Пара роликов, и вся любовь!). Как и в сериале, чистый вымысел в "Файлах" переплетается с более чем правдоподобными жизненными реалиями.

Один небольшой штрих. По ходу дела выясняется, что Малдер и Скалли расследовали деятельность некоей русско-китайской преступной группировки, занимавшейся контрабандой ядерного оружия. Мы попадаем на погорелое русское судно грузинского происхождения под названием Tarakan (!!!). Забавная история, но в кают-компании мы находим дневник капитана, в котором на паре десятков страниц косноязычно и с грамматическими ошибками описано плавание судна от Камчатки до Сиэтла — по-русски!

Но это еще не все. В сейфе Крэг обнаружит "платежные ведомости", где на многих листах убористым почерком и опять по-русски записаны все выплаты матросам. Конечно, наши бывшие соотечественники (или местные слависты) поприкалывались над этим списком всласть! Чего только стоят матросы Павел Чичиков, Гораеб или Михаил Данковская!







При этом сам реализм "вещественных доказательств" потрясает! Как и удивительное внимание к деталям в каждом новом локейшене — будь то совершенно натуральный морг, гостиничный номер или рыболовецкий катер.

Мы попадаем на погорелое русское судно грузинского происхождения под названием Tarakan (!!!), находим дневник русского капитана...

Агент и его Игра

Редкий полицейский симулятор может похвастаться таким знанием предмета, каким блещут X-Files, но ведь мы не смотреть их собираемся — мы хотим в них играть!

Тут сразу начинаются проблемы. Сюжет фильма линеен по определению, а сюжет полицейского симулятора при таком обилии мест действия, персонажей и улик линейным быть никак не может. Поэтому "киношные" X-Files — игра, которая изо всех сил пытается стать линейной.

Любой ваш просчет или невнимательность немедленно приводят в тупик. Однажды я получила один факс вместо двух — и мне моментально



1. "Таракан" после маленькой "ядерной зимы".

2. Скромный ужин дедушки Вонга.

В поисках утраченного Малдера

Ольга Цыкалова

Суровые, почти документальные кадры. Агенты Малдер и Скалли на очередном задании. Заброшенный склад. Следы контрабанды.
Дверь распахивается. Вай, ты знал?! Это ловушка! Вооруженные люди в упор расстреливают беззащитную пару — Малдер даже не успел поднять пистолет! Дана Скалли падает, хватаясь за простреленное плечо...
Вас не трогает эта картина? Вы не знаете, кто такие Малдер и Скалли?
Значит, вы: а) не живете в Америке; б) не бегаете каждую субботу на "Горбушку", чтобы купить кассету с очередной порцией X-Files, самого знаменитого на сегодня американского телесериала; в) просто не фанат, и вам наплевать. Ничего, это лечится! Даже если вы отродясь не смотрели ни в какой экран, кроме компьютерного, фирма Fox Interactive заставит вас полюбить телесериал производства почти одноименной и очень родственной ей киношной компании — хотя бы на те пару-тройку дней, которые вам придется потратить на прохождение ее новой игрушки X-Files: The Game.

X-Files: The Game





Сначала о грустном — грустном для многочисленных российских фанатов американского сериала (даже у нас в редакции есть один такой — ни за что не угадаете, кто!), и радостном для всех прочих геймеров.

Наши X-Files не сериал, не фильм, не интерактивная энциклопедия или я-уж-не-знаю-что еще из того, во что превращают знаменитые фильмы кинокомпании, когда делают игрушки "по мотивам". Компьютерные X-Files — игра, причем вполне полноценная, в которой просто использованы знаменитые имена, пара видеороликов со звездами и декорации из сериала. Вот и все. Никакой кумирни с благовониями перед портретом Джилиан Андерсен или Дэвида Духовного, позирующего в виде доброго Джеймса Бонда с пистолетом.

Подбородок, как камень, глаза — как тарелки, речь без интонаций, лицо без выражения, единственная извилина в мозгу пошла пунктиром...

Агент и его лицо

Итак, Малдер и Скалли похищены, ФБРовское начальство стоит на ушах, и в конце концов почетную роль спасителя всеми любимых звезд поручают вам, крутому парню Крегу Уилмору.

До чего ж вы хороши! Подбородок, как камень, глаза — как тарелки, речь без интонаций, лицо без выражения, единственная извилина в мозгу давно уже пошла пунктиром...

Удивительно! Если есть за что любить телевизионные X-Files, так это за тщательный подбор персонажей и достаточно редкий в этом жанре психологизм. Сюжеты серий бывают скучноваты и малоубедительны, зато герои никогда не подведут! Но ведь на то они и звезды кино, а не бездари из компьютерной игрушки, правда? К сожалению, в X-Files: The Game кино не смогло победить "полицейский симулятор" — ведь достаточно побывать в квартире у нашего героя, чтобы понять, что сценаристы Fox Interactive лепили образ нашего ФБРовца так же тщательно и вдумчиво, как и характе-

Просто безумие

Наталия Дубровская

Уже давно — месяца три, не меньше, — мы, квестеры, не ждем от жизни ничего, кроме Grim Fandango. Где-то на горизонте маячит Gabriel Knight III, а что до King's Quest 8, то его и ждать не очень хочется. И вдруг — случилось! Как гром среди ясного неба! Вдруг мне в руки...
Нет, сначала мне придется признаться в своей непростительной близорукости: ведь играли мы, играли в демоверсию Sanitarium! Как все, я тогда посмеялась над ASC Games (www.ascgames.com), выложившей повсюду "демку" объемом в 70 мегабайт (кто ж ее скачает, кроме нас, остальным ведь с ней не *работать*), и все наши похвалы ограничились словами "маразм" и "оригинальный интерфейс".
А ведь это был знак свыше! Это было знамение! Более того — это был отличный повод задвинуть свою депрессию подальше и порадоваться тому, как красиво и неожиданно развивается наш любимый жанр и насколько серьезно, качественно и увлеченно способны делать элитарный, "заумный" квест люди, только что обрадовавшие всю игровую общественность самым что ни на есть отвязным экшеном. Я говорю о Grand Theft Auto — ее тоже издала ASC.

Sanitarium





Итак, это игра о безумии, и только нем. О страхе, надежде и стремлении вернуться в реальность, от которой на самом деле хочется спрятаться. О том, как заставить себя вспомнить то, о чем лучше бы забыть, — потому что иначе не останется ничего. О том, как страшно за брошенных без присмотра детей и как плохо без мамы. Об огромных насекомых, которые трогают тебя лапами, и о врачах, которые делают с тобой, что хотят, и им плевать, как тебе больно. О том, что...

Детей красиво, со вкусом, на наших глазах режут, бьют, калечат. Phantasmagoria отдыхает на самой дальней полке.

Думаю, и так понятно — просто игрушка про нормальную психику и про все те отвратительные образы, которые мирно спят в любом подсознании и выходят наружу только во сне (искренне надеюсь, что у вас — не часто) и в художественных произведениях, доставляющих зрителю/читателю тем больше радости, чем, очевидно, хуже было породившему их мозгу, — как у Босха или Эдгара По. И про то, что бывает, когда два этих уровня сознания вступают в непосредственный контакт.

Тебя зовут Макс...

Сразу говорю для тех, кто не приемлет этот жанр: Sanitarium — классический "ужастик", причем построенный исключительно на теме издевательств над детьми (их здесь красиво, со вкусом, на наших глазах режут, бьют, калечат и превращают в растения). Phantasmagoria отдыхает на самой дальней полке. Нас пугают всерьез и очень грамотно!

Литературная основа игры — выше любых похвал, сюжет проработан до мелочей, все события теснейшим образом связаны между собой — в соответствии со своей, прекрасно выдержанной логикой безумия. Дикий мир "Санитариума" завораживает и подчиняет: я, например, очень скоро обнаружила, что редкие проблески

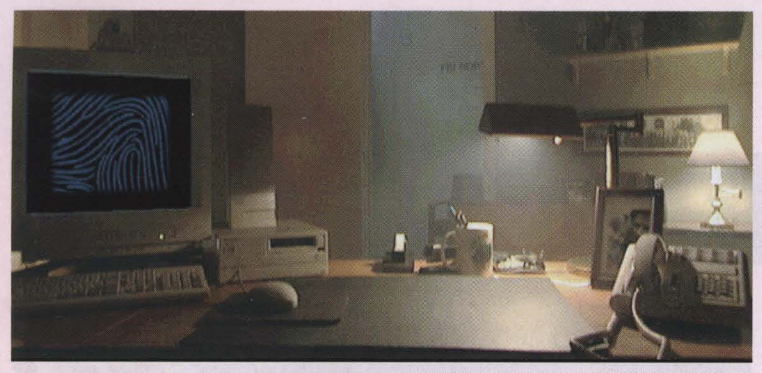


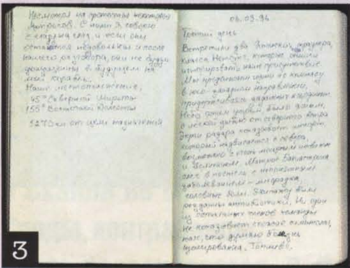
сознания в сумасшедшем главном герое скорее удивляют, чем радуют. Ну цирк, ну на острове, ну съел осьминог всех потенциальных зрителей, а эти все жонглируют и требуют денег за билет — ну и что?! Ты, Макс, не удивляйся, а подумай лучше, как запустить карусель — куда же цирк без карусели!

Тяжкий бред, в котором мечется израненный разум Макса, мастерски нагнетается с уровня на уровень: сначала он — просто потерявший память пациент почти нормальной психушки, он ищет отсутствующего доктора и просится на волю. Он не понимает, о чем говорят его друзья по несчастью, не знает своего имени, и в решении проблем больше полагается на армейскую смекалку, чем на постижение фантастических законов нелепой и страшной реальности, в которой очутился.

Он вырвется отсюда — быстро и легко (привет, обманувшая нас "дема"!), — и вот тут все и начнется!

1. В этом городе — столько детей! И все до единого — несчастные уроды!









отрезали всякое перемещение по карте! Пока я не поняла, в чем дело, мне просто не давали выйти из дома, поскольку персонажи не способны перестроить свои отношения с героем в соответствии с его действиями, если они хоть на йоту отступают от жесточайшего сценария.

Свобода игрока сохраняется в рамках одного локейшена или в рамках одного диалога. Даже если перед вами два человека, вы часто не можете выбрать, с кем из них поговорить первым. "Я занят. Позже", — говорит тот, к кому вы обращаетесь, и дальше вся игра сводится к ломанию головы над тем, какое действие, по мнению ее создателей, вы должны совершить в этом месте, чтобы вам позволили наконец двинуться дальше. При этом ни диалоги, ни видеопоследовательности невозможно прервать или "перемотать"! Для современной игры — вещь просто неслыханная. Это раздражает, это порождает чувство беспомощности и отравляет всю радость от динамичного сюжета и прекрасно сделанного, совсем не "компьютерного" видео.

Да, это прекрасные, подробные и четкие фотографии, но — фотографии, да и передвигаться между ними — тяжелый труд.

Кино для агента

Да, X-Files от Fox Interactive — еще не кино, но технологические достижения игрушки впечатляют. Видеофрагменты в "Файлах" — это полноценное видео, лишь слегка ограниченное сверху и снизу прямоугольным окошком — совсем как широкоэкранное кино. При этом видео в игре бесконечно много. На пленке запечатлен едва ли не каждый чих героя, все диалоги и большинство локейшенов, где маленькие, пущенные по кругу видеофрагменты оживляют атмосферу, заставляя кусты шевелиться от ветра, а морскую воду — сверкать под солнцем.

За такое удовольствие положено платить, и Fox Interactive круто взялась за апгрейд наших, давно, по ее мнению, устаревших, лошадок. Насчет Pentium 120 — не верьте! На такой машине играть в X-Files практически невозможно и уж во всяком случае мучительно. При выборе опции "улучшенное качество" на Pentium 166 MMX я получила вместо видео дерганое слайд-шоу. Компьютер откровенно тормозил и скрипел винтом, порождая во мне комплекс неполноценности.

И при этом "оживить" авторам игры удалось далеко не все! Большая часть X-Files и на крутых, и на маломощных машинах все равно будет состоять из того самого пресловутого слайд-шоу — мы будем просто переходить от одной фотографии к другой. Да, это прекрасные, подробные и четкие фотографии, но — фотографии, да и передвигаться между ними — тяжелый труд. Постоянно попадаешь не туда, крутишься на месте и в конце концов теряешь всякую ориентацию в пространстве.

Видно, тут уж ничего не попишешь. Хорошее видео требует не только мощных машин, но и дополнительных CD, а их в игре и так семь штук. Придется ждать, пока Fox Interactive окончательно обнаглеет и начнет делать свои игры исключительно для DVD — вот уж где места хватит и для игры, и для кино.

X-Files: The Game

Разработчик	**Fox Interactive**
Издатель	**Fox Interactive**

Резюме

Очень хороший полицейский симулятор, только очень уж неудобный.
Для фанатов X-Files! Малдера и Скалли в игре ОЧЕНЬ мало, а играть вы будете за дурачину с квадратной челюстью.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 120** (рек. 200)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**640x480, High color**

Дополнительная информация

• Web-сайт разработчика: www.foxinteractive.com

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**80%**
Сюжет	**85%**

Интересность

82%



3. Дневник капитана.

4. Мы и наша челюсть.

Приносим извинения!

Редакция Game.EXE приносит свои искренние извинения компании Auric Vision за публикацию в #6'98 (стр. 88, материал "Последний GAG") непроверенных данных, непосредственно касающихся указанной компании.

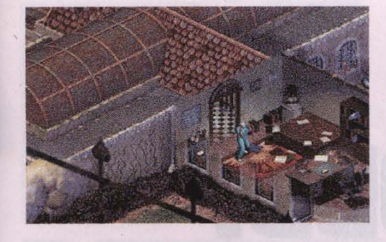
Вместе с тем сообщаем нашим читателям, что официальное представительство компании Auric Vision в Москве планирует продолжить работу на русском рынке с новыми играми, которые готовятся к выпуску в сентябре-октябре 1998 года.

Издательская программа фирмы на осень такова:

— "Гарри в отпуске" — игра, основанная на сюжетной линии знаменитого GAG'а;

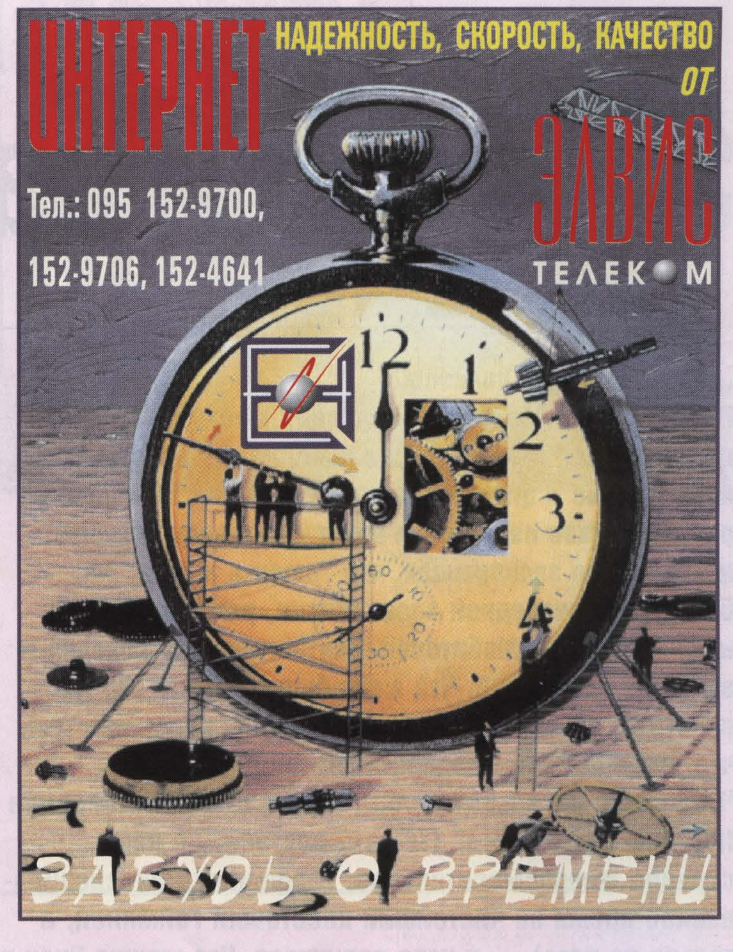
— Z.A.R. Mission Pack — продукт, вобравший весь опыт компании по созданию и распространению игры Z.A.R. Предполагается, что для Z.A.R. Mission Pack будет осуществлена поддержка бесплатной игры через Интернет с игроками из других стран, а также поддержка всевозможных новинок в области объемного звука и графических акселераторов;

— "Двойной агент" — игра в шпионов для "самых маленьких", которая уже успешно распространяется в Европе.









Что-то во всей этой красоте задевает, в чем-то идея реализована не совсем адекватно... Наверное, дело в том, что все миры в игре — у тебя на ладони, маленькие, уютные и доступные, и это идет вразрез с вязкой атмосферой страха и неадекватности, которой дышит игра.

Стопроцентный звук

Звук в Sanitarium — отдельная песня. Как бы дико это ни звучало, его я как раз готова назвать идеальным. Совершенно потрясающая озвучка персонажей, отличная фоновая музыка, любой "эффект" — произведение искусства! И все так незаметно, ненавязчиво... Никогда бы вся эта замечательная изометрия не была такой "реальной", если бы не звук, и персонажи никогда не были бы настолько живыми и не запоминались бы мгновенно, как родные, если бы не голоса! Вот это действительно круто! И, увы, большая редкость в нашем жанре.

Пазлы для сумасшедшего

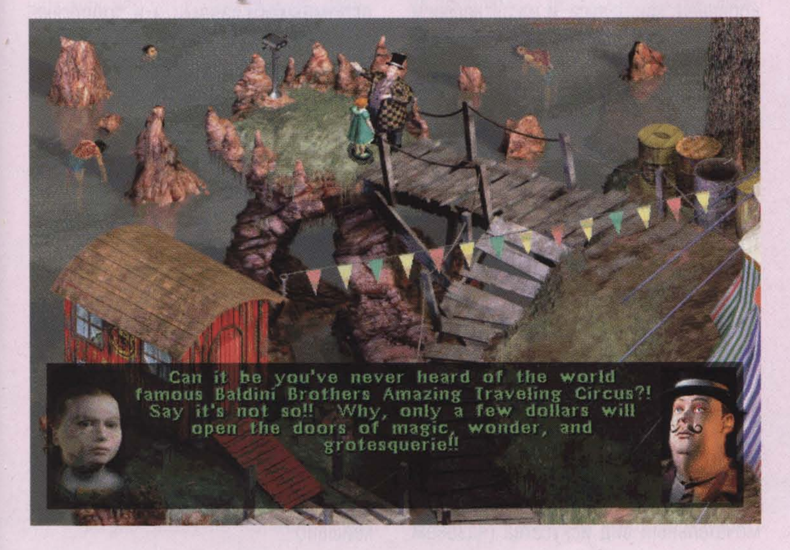
Sanitarium нельзя отнести к разряду "сложных" игр, и с этим ничего не поделаешь. Хорошие игры с большим количеством "живых" персонажей сложными не бывают по определению: пазлы в них просто обязаны быть интегрированы в сюжет, и если он достаточно динамичен, любая пазла, требующая часов пяти спокойных размышлений, очень сильно его нарушает.

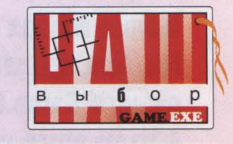
Все ярко, живо, карнавально, по-детски... и при этом вполне соответствует состоянию бреда и страха, в котором находится Макс.

Простой игру тоже не назовешь: головоломок много, они оригинальны, хотя и соответствуют классическим законам, и сделаны очень тщательно. Сложить правильный узор, расправляя крылья стрекозы в определенном порядке, скажем, или расшифровать записи доктора-садиста, чтобы подобрать код к замку. Таких пазл — всего по одной-две на уровень, все остальное — обычная квестерская работа: все обшарить, всюду щелкнуть, все собрать и правильно применить. Вроде бы ничего не обычного, правда? Но...

Сегодня, например, я играла в Sanitarium до трех часов утра, и было очень жалко, что он вдруг взял да и кончился!

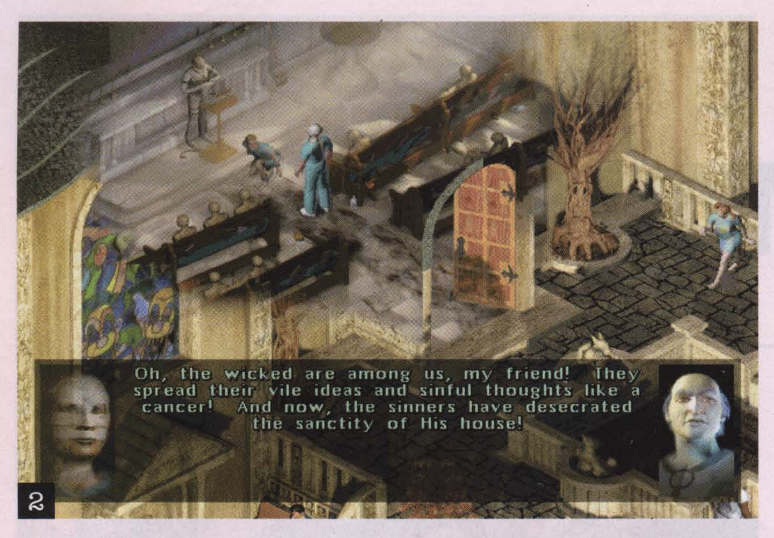
А ведь только начала... Дня два назад.





Sanitarium	
Разработчик	**DreamForge**
Издатель	**ASC Games**
Резюме	
Это — ОЧЕНЬ хорошая игра. Возможно — начало нового жанра.	
Системные требования	
ОС	**Windows 95/DO**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**
Рейтинги	
Графика	**85%**
Звук	**100%**
Сюжет	**95%**
Интересность	**95%**

5. Это -- пазла. Отключите систему, разобравшись, что все это значит и зачем стрекозе крылья.



2

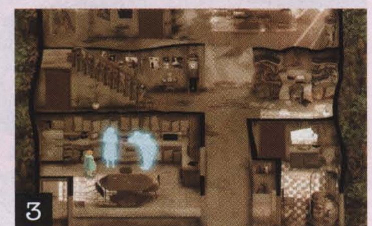
Зачем тебе память, Макс?

В Sanitarium — 10 уровней, совершенно не похожих друг на друга, но одинаково "крезовых". Сверхзадача каждого из них — вернуть еще один фрагмент утраченной Максовой памяти. Возможно, самая потрясающая находка сценаристов — то, что с каждым найденным воспоминанием из "реальной" жизни Макс все глубже погружается в пучину безумия — чтобы потом вырваться из нее сразу, одним рывком. В бред и отчаяние, до победного конца — единственный путь к себе и надписи "Game Over"!

Чем больше мы знаем о Максе — тем меньше он знает о себе. Воспоминания захватывают его и уводят все дальше от того человека, которому они принадлежат. Великолепные вставки-"просветления" возвращают память не ему, а нам — и вместе с тем объясняют и наполняют содержанием "миры", в которые воплощает их искалеченное сознание Макса.

У "настоящего" маленького Макса умерла сестренка, а он даже не смог с ней толком попрощаться. Так что может быть естественней, чем превратиться в маленькую девочку, бродящую по полузатопленному острову в поисках спасения, — и как не понять, что, вернув ее домой, Макс вернет себя? А если Макс вспомнил, что доктор Морган...

Стоп, стоп, стоп! "Санитариум" — игра, в которой не грех подсказать решение любой пазлы, но продать хоть строчку сюжета — преступление! Это настоящий "психологический ужастик", сделанный тонко и со знанием дела, как хорошее кино или книга. Читаешь, жадно листая страницы, и убьешь всякого, кто попробует рассказать, что "было дальше".


3



Насчет книги... Не поймите буквально! Какая книга, какое кино при такой интерактивности?! Самый что ни на есть point-and-click, да еще не особо говорливый, да еще на вид — чистая LBA! Текстовые адвенчуры тут и не ночевали, зрительно — чуть ли не аркада, полно откровенного экшена... Ассоциации ни с одним из "книжных" и "интеллектуальных" жанров здесь ну никак не уместны!

И все-таки хочется говорить и про "книгу", и про "кино", и про жанр Horror... Пожалуй, это первый случай, когда идеально проработанный сюжет и великолепно написанные диалоги воплотились в игре, в зрительном отношении столь откровенно принадлежащей к стрелялочно-RPGшной братии! И получилось просто здорово! Возможно, это — просто-напросто начало нового жанра.

"Санитариум" — игра, в которой не грех подсказать решение любой пазлы, но продать хоть строчку сюжета — преступление!

Смотреть со стороны

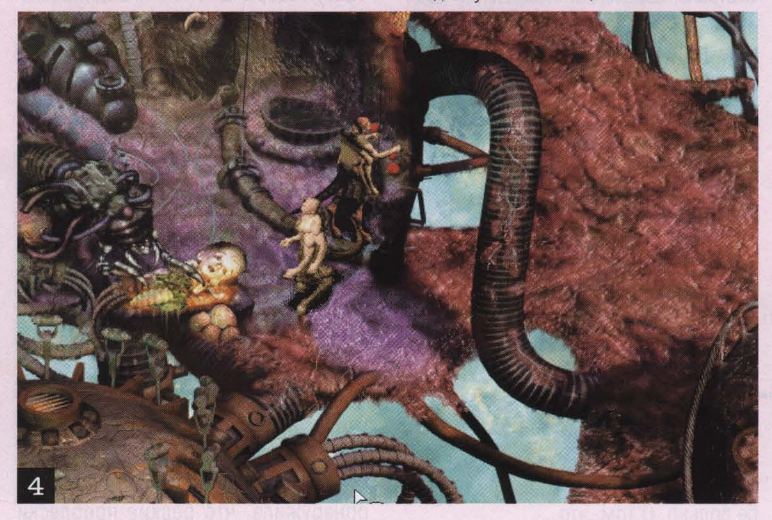
Вид в утонченном, эстетском Sanitarium — от третьего лица, в изометрии (в знакомом стиле Diablo и Postal): перемен ракурса не бывает вообще, Макс всегда находится в центре экрана, а если входит в помещение — стены просто исчезают, размываются, позволяя нам видеть все, что видит герой. Персонажи — маленькие куколки, грубоватые, но очень искусно и богато анимированные и с ярко выраженной индивидуальностью. Из-за того что каждый, самый завалящий NPC — личность, и с ним хоть раз, но можно поговорить, всю игру не оставляет ощущение, что кругом — море народу, что мы захлебываемся в общении — даже если на этом уровне и было-то три человека, и те — полупрозрачные привидения!

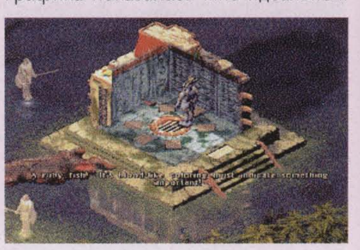
Все ярко, живо, карнавально, по-детски... и при этом вполне соответствует состоянию бреда и страха, в котором находится Макс, — хотя "въехать" в эту эстетику с нуля довольно трудно. Веселенькие пейзажи и игрушечные интерьерчики сначала почти раздражают полным несоответствием сюжету. Тут инопланетная "мама" родителей поубивала, а деток перекалечила, и вот-вот превратит их все в кусты картошки — а на экране тыквы с паровоз и игра в "крестики-нолики"!

Чепуха! Здесь все на месте — каждый спичечный домик, каждая непередаваемо зеленая травинка!

При этом любой из миров (хотя и до обидного небольшой) организован так тщательно и живо, а графика настолько жестко привязана к геймплею, что художественные изыски просто незаметны — при том, что чего-чего, а изысков в этой "кукольной" игрушке предостаточно! Ненавязчивые графические "заимствования", и все — из "ужасной" классики. Уровень — Ашер, уровень — Босх...

...И все равно не могу сказать, что графика показалась мне идеальной.


4

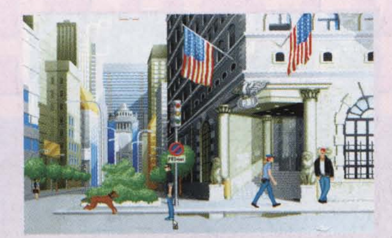


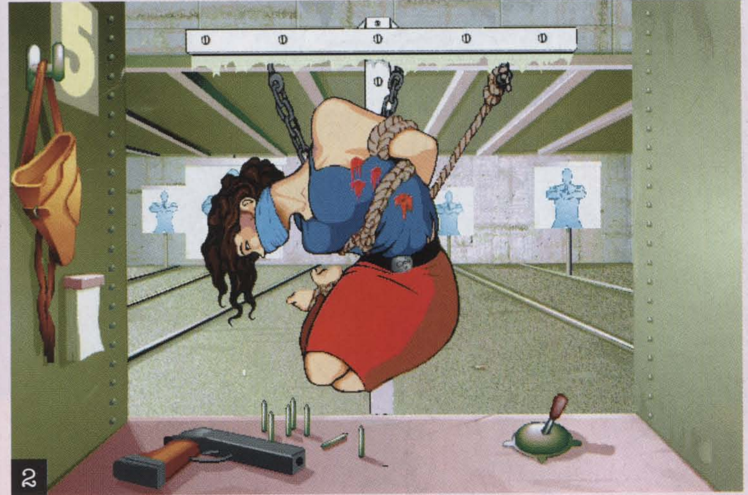
2. Беседа с братом по разуму.

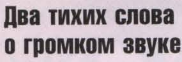
3. Маленькая Сара вернулась домой...

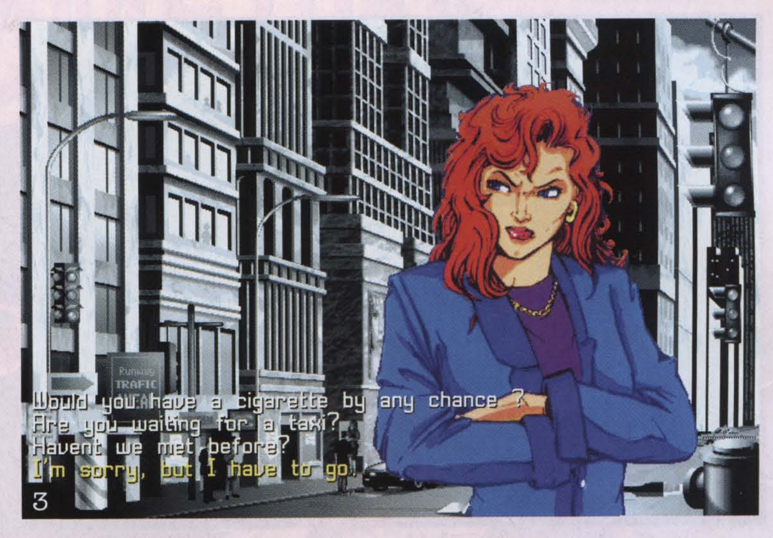
4. Теперь наш Макс — помесь кентавра и циклопа. Четыре руки, два копыта и один глаз на переносице!











Два тихих слова о громком звуке

Со звуком в "Хопкинсе" все в порядке — его мало и по делу, в соответствии с упомянутой традицией. Преимущественно "Бум!", "Шлеп!" и "Не надо!!!". Зато музыка! Это что-то!

Классный "рокешник" с копирайтом 1966 года — мелодичный и с очень жесткими, "бьющими" словами, как тогда и было положено. Правда, треки привязаны к локейшенам и идут "по кругу": от действий Хопкинса музыка никак не зависит.

Но это тоже делу не вредит.

Я же говорю: не игрушка, а чистый геймплей! При чем тут?..

"Хопкинс, ФБР!" — "Берксон, Крондор Айленд!"

Опять я все делаю неправильно! Начинать ведь надо с чего? С сюжета, разумеется, а не со "Сломанных мечей" и прочей графики со звуками! Ничего, я сейчас исправлюсь! Слушайте:

Агент ФБР Хопкинс отловил самого страшного за всю историю Америки террориста — остряка по имени Берни Берксон, который недавно накрыл пол-Калифорнии ядерным ударом, чтобы наказать Америку за строптивость, и погубил таким образом ни много ни мало 50 тысяч человек.

Что от них осталось — похоронили, а Берксону, само собой, впаяли "высшую меру" — отправили на электрический стул, откуда он и сбежал на радость сюжету, взорвав по дороге постылую алабамскую тюрьму и затаив злобу на Хопкинса, который его туда отправил.

Месть Берксона ужасна: кроме всего прочего, нам с вами, агент Хопкинс, придется идти по страшной цепочке из женских трупов (один краше другого!), и приведет она нас к Саманте — тоже агенту, тоже умнице, а главное — нашей возлюбленной. Если бы Хопкинс знал, поднимая пистолет на стрельбище ФБР, если бы ему только пришло в голову...

Стоп, сюжет не продаю! Скажу только, что кроме мелких террористских пакостей, Берни занимается научными экспериментами в области биологии — клонирование, генная инженерия, еще кое-какая мелочь. Нашел себе островок в Тихом океане, подобрал неплохую команду...

Кстати, наша Саманта вела дело о пропавших ученых-биологах... Еще была проблема с задушенными девушками и расчлененным мусорщиком.

Короче — скучать вы не будете! Ограбление банка, нью-йоркские помойки, Тихий океан, подводная лаборатория, Царство мертвых (это не шутка! И даже не самая ответственная часть игры! Ну, шлепнули Хопкинса, а у него дома — дел невпроворот. Так что поднапрячься, всех Церберов надуть — и на воздух! Тем более что иметь дело с трупами мы привыкли).

Все будет — и пострелять, и для души...

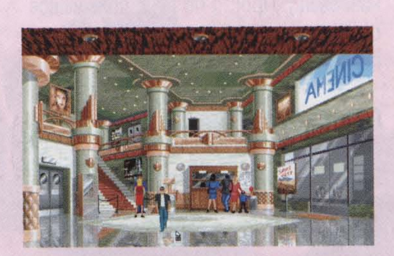
Геймплей геймплею рознь!

Как уже было отмечено, Hopkins FBI — игра, сделанная со строжайшим соблюдением древних квестовых традиций, то есть откровенный симулятор реальности (увы, чем больше "реальности" становится в играх, тем "виртуальнее" она делается. Уходит в независимое существование, полное намеков и допущений, — как всякое искусство, которое на определенном этапе перестает имитировать "реальность", а начинает ставить ее под сомнение и навязывать ей свои правила).

Кроме мелких террористских пакостей, Берни занимается научными экспериментами в области биологии — клонирование, генная инженерия...

Здесь — не так! На каждом экране — море активных точек; всякий предмет обязан иметь некий набор "реальных" интерактивных качеств: вазы, мусорные урны и кресла можно двигать (в подавляющем большинстве случаев — зазря), компьютеры, лампы, телевизоры и прочую аппаратуру — включать, штепсели — выдергивать из розетки, мебель и кусты — обыскивать.

Всякая задача не просто "вплетена в сюжет" — она является его неотъем-





2. Боже! Ведь это... Саманта!

3. Она просто такси ждет. А мы к ней прицепились!

За нашу и вашу кровь!

Наталия Дубровская

Hopkins FBI

...И все-таки нам повезло!
На тоскливом безрыбье последних месяцев, на фоне плачущих над вымирающим жанром полумертвых квестоманов и цинично саботирующих их требования разработчиков нам в руки вдруг свалилась игрушка, нагло и ясно заявляющая, что "смерть жанра" не более, чем очередной апокалипсис, рожденный мутным сознанием любителей фантастических доходов и высоких технологий. Что жанр был и есть, и его так просто не убьешь пошлым отсутствием денег или тем, что джентльмены предпочитают пострелять.
Что можно нахально сделать игру в стиле "interactive fiction с картинками" (то есть поставить в наше суровое жанросмесительное, графически акселерированное время на чистейший квестовый геймплей, и только на него) — и игра получится. Что можно "как в Laura Bow" и "как в Broken Sword", и как в пошлейшем боевичке с гнусавой кассеты, причем не особо напрягаясь, — и от игры будет не оторваться.
Проще говоря — что можно выпустить игрушку Hopkins FBI, как сделала MP Entertainment, и получить 89% от самого Game.EXE!
А ради этого стоит жить и работать, господа!



Да, Hopkins FBI — игра, мягко говоря, старомодная. Это весело и с любовью "переделанные" первые point-and-click adventures, милые сердцу любого ностальгатика. Подозреваю, что человек, никогда в них не игравший, будет смотреть на все это безобразие долго и тупо (хотя потом все равно разыграется — готова поспорить на восемь кварта́льных премий. Перед таким обаянием устоять невозможно!).

Hopkins FBI — игрушка исключительной кровавости! Масса искалеченных трупов в "Хопкинсе" явно переваливает за критическую...

В "Хопкинсе" великолепно воссоздана атмосфера того детского восхищения "интерактивностью", вдруг позволившая по-настоящему "играть" в книжки, фильмы и комиксы, которой так счастливо захлебывались блестящий Infocom и тихая сапа Роберта Вильямс.



1

Никто еще не знает, что такое Myst. Ни одному пикселю на экране не приходит в голову, что он имеет собственную эстетическую ценность — он тих, скромен и неотделим от сюжета. Ни одну пазлу язык не повернется назвать "головоломкой" — нет, агент Хопкинс идет напролом, сюжет игры прям и откровенен, как рельса, и на пятнашки и рваные записки тут времени нет ни у кого. Там не пятнашки, там льется кровь — рекой, от души!

Комикс как форма жизни

Hopkins FBI — игрушка исключительной кровавости! Масса искалеченных трупов в "Хопкинсе" явно переваливает за критическую, и всех их без исключения можно тщательно и со вкусом рассмотреть. Несколько смягчает впечатление только тот факт, что трупаки (как и "живые" персонажи, которых, боюсь, гораздо меньше) решены в броской и напрочь лишенной реализма манере классического американского комикса "про мафию". Именно этот замечательный вид искусства (назовем



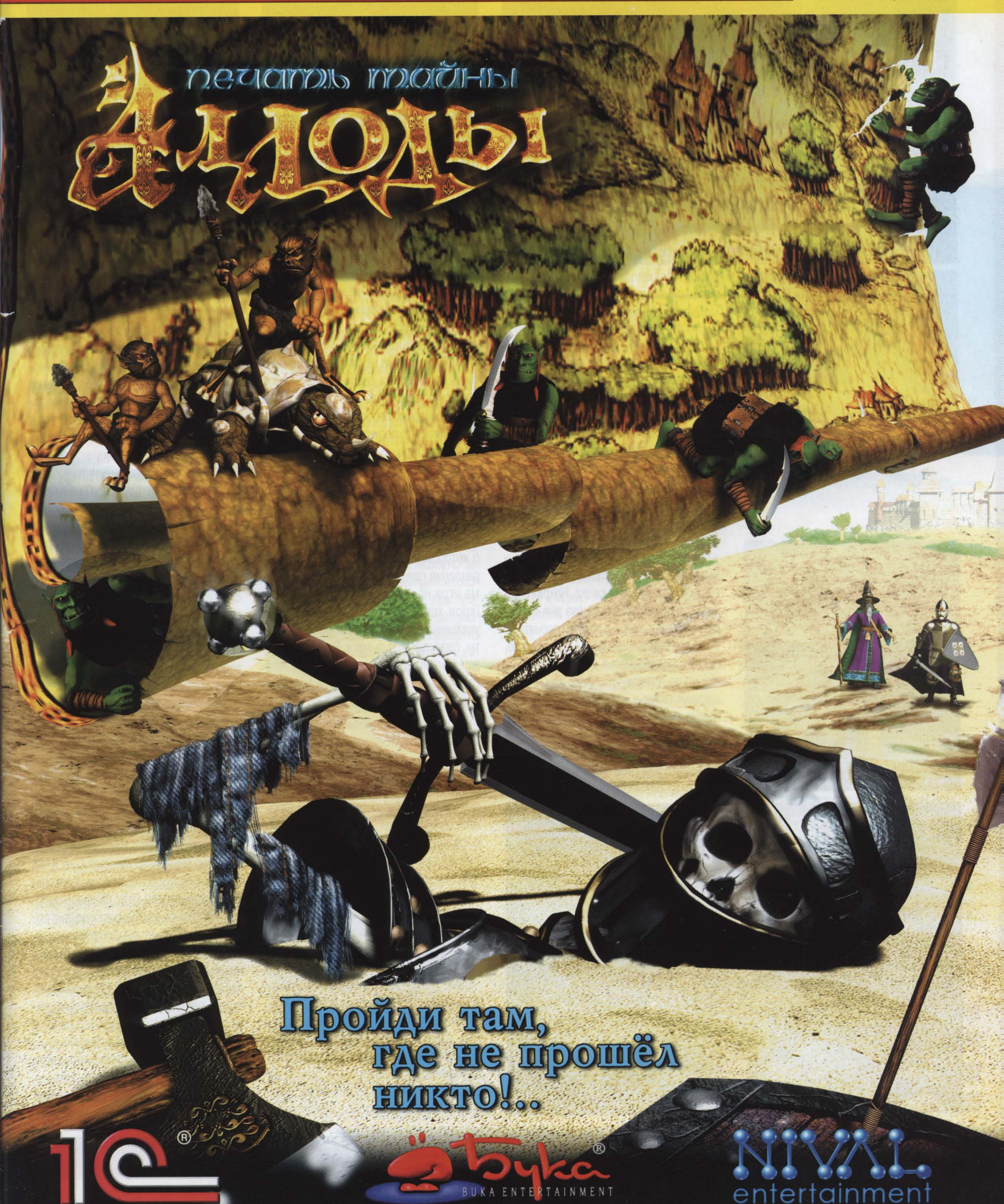
это так) и стал источником эстетического вдохновения создателей "Хопкинса".

Рыжие убийцы с узкими карими глазами. Красотки — то с золотистыми, то с рыжими гривами, но неизменно с огромными глазами и в "облегающем". Морщинистый злодей в темных очках. Худой профессор с усиками. Дыра в груди и кровь по всей одежде. Топор в голове, и...

Резко, четко, динамично — хотя и неподвижно. Как в комиксе.

Там, где нет комикса, — есть старый добрый квест от третьего лица и с маленькими человечками. Не сказать, что сделано с размахом — нет, скорее скромненько и почти со вкусом. Зрителя уважают — и не более того. Хотя авторы игры — явные и радостные поклонники обоих Broken Sword'ов, выкладываться на графику они не стали: приличный скроллинг, ничто не оскорбляет глаза, масса локейшено...

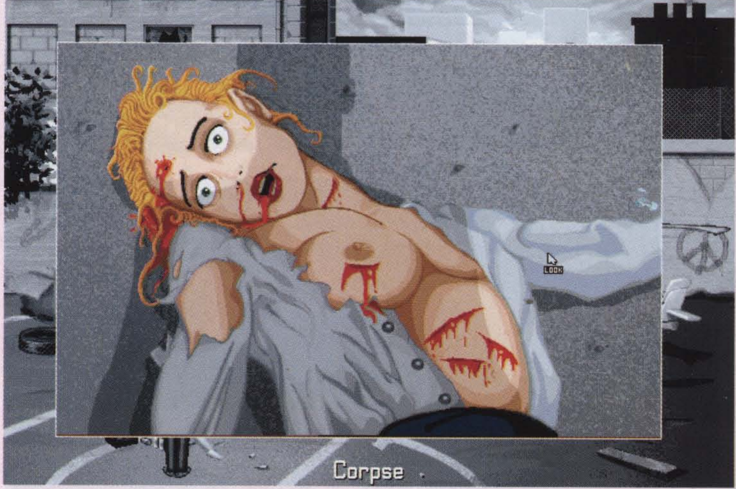
1. До того как Хопкинс затопил камин, это была статуя Людовика XVII!


печать тайны
Аллоды
Пройди там,
где не прошёл
никто!..
1С®
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
NIVAL
entertainment









лемой частью, прямым продолжением. Леденящая душу манера писать сюжет и головоломки отдельно (а то и просто подгонять первый под последние — ау, Lighthouse и иже с ним!) здесь и не ночевала! Соответственно, и задачи жизненны и понятны: обыщи труп — прочти записку — иди, куда сказали — найди ключ — стреляй — подожди...

Это не делает игру примитивной — иногда голову приходится поломать изрядно (хотя и "сложной" ее никак не назовешь). Просто по игре движешься от эпизода к эпизоду, а не короткими перебежками от пазлы к пазле.

Бандитов надо убивать, медсестер — кадрить — что-нибудь в стиле "Ой, а меня?! Я тоже ранен! э-э-э... в ногу!"

Hopkins FBI	
Разработчик	**MP Entertainment**
Издатель	**MP Entertainment**
Резюме	
Кровь, комиксы, 2D, сюжет линейный, длина — так себе, на морду лица — молодая Роберта Вильямс... Вы меня поняли? Просто КЛАССНАЯ игрушка!	
Системные требования	
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**
Рейтинги	
Графика	**75%**
Звук	**75%**
Сюжет	**80%**
Интересность	**89%**

Логика характеров и алогизм подсвечников

Порой эта "жизненность" бьет через край. Авторы не могут справиться с таким объемом реалий и допускают откровенные сбои: скажем, нам надо пройти в комнату, где не работает свет. У нас есть зажигалка, а на полке стоит замечательный подсвечник со свечами.

Фиг вам его кто-нибудь даст — причем без особых комментариев. Отправляйтесь чинить пробки! Просто авторы не удержались, поставили этот подсвечник на полку, как трогательный намек на несостоявшийся интимный ужин, — а об остальном уже не позаботились, и игра берет свое — ведь надо, как "интереснее", а не как "правильно"!

Впрочем, запутаться все равно трудно. Как уже было сказано, сюжет прямолинеен, как породивший его комикс. Каждый персонаж — яркая и узнаваемая маска, каждая ситуация — проще и патетичнее, чем Batman Forever.

Бандитов надо убивать, медсестер — кадрить (даже если в этот момент они перевязывают подстреленного заложника) — что-нибудь в стиле "Ой, а меня?! Я тоже ранен! э-э-э... в ногу!"), жвачку — жевать, и даже если в двух шагах от него в этот момент из ванны всплывает окровавленный труп, Хопкинс непременно отметит: "А ничего жвачка! Вкусненько!".



Игра!

Жизнь в Hopkins FBI полна катастроф, доступна и несерьезна — и как азартно, живо и обаятельно идет освоение игрового пространства! Сколько маленьких симпатичных фенечек прячется в игре! Уровень из "Вульфа", потрясающей красоты трехмерные мультики минут на пять (вот уж ОТКУДА?! И ЗАЧЕМ?!"), арканоид на каждом ФБРовском компьютере...

Короче, это именно то, чего нам так не хватало! Просто игрушка, и больше ничего. Не давит на мозги, не учит жить, не потрясает мир, не лезет в душу. Весело, ненапряжно, традиционно и при этом качественно — просто отдых души!

Поиграйте! Если претензии на "высокую духовность", "тонкий вкус", "отвращение к жестокости" и "знание конъюнктуры рынка" еще не стали вашей основной работой — вам понравится, я знаю!

А Большие Игры придут, обязательно — и Hopkins FBI отлично скрасит нам это трудное ожидание.

4. Это не "Вульф"! Это обычный кошмар старого игромана.





конично и доходчиво проставлено название класса, который может им воспользоваться. Так что если вы задумали вручить warrior'у катану, а adventurer'у палицу, забудьте об этом. Зато каждый вид вооружения, начиная с того самого момента, когда вы его нашли и вручили истинному хозяину, начинает набирать свои собственные experience-очки. С каждой новой порцией опыта немного увеличивается и сила удара оружия. В результате из бесполезного поначалу ножика может получиться вполне приличное оружие. Спустя пять Глав. Заклинания мага и некоторые другие орудия убийства могут получать upgrade'ы. Так, Fireball второго уровня стреляет не одним, а сразу несколькими огненными сгустками.

Эксплорация — это долго

Несмотря на огромное количество игровых карт (авторы заявляли 280 штук!), все эпизоды очень хорошо продуманы. То есть каждый из них вовсе не оказывается беспорядочным пакетом из нескольких карт. Совсем наоборот, существует вполне четкая и очевидная игроку последовательность действий, которая должна привести вас к следующей Главе. На каждой большой карте есть несколько телепортеров, которые избавляют вас от необходимости всякий раз преодолевать большие расстояния от одного подземелья (или замка) к другому. Если для прохождения карты требуется перейти на соседнюю карту, то найдется и такой телепортер. Это удобно.

На поверхности обычно находится две трети от всех сил противника. Но решающие битвы происходят в "помещениях". Карты кишат разнообразными башнями, замками, пещерами, подземными ходами. В пещерах лежат полезные эликсиры и не только. Иногда подземный ход помогает значительно "срезать" путь и обойти солидные заставы противника. Самая полезная вещь в игре — ressurection pad — также находится на свежем воздухе. Смерть одного или нескольких персонажей в процессе исследования карты является делом обычным. Игра заканчивается лишь тогда, когда умерщвлены все четыре героя. Но пока хотя бы один жив, остальные имеют шанс сбегать к ressurection pad и вернуться к жизни. Ну а иногда смерть одного из героев даже необходима. В качестве призрака он является идеальным разведчиком для всей остальной команды. Монстры не имеют привычки бросаться на бестелесное существо.

Неприятности обычно возникают в подземельях. Стены этих уважаемых заведений увешаны разного рода приспособлениями, запускающими в вас стрелы, магические заклинания или даже огромные валуны. Для благополучного прохождения группу приходится разделить. Несколько (или один) человек отдыхают на специальных плитах в полу, деактивирующих ловушки. Оставшиеся могут продвигаться вперед. Основная опасность такого подхода в следующем: вы слишком легко забываете, что действовать надо лишь одним героем. Выбрав сразу всю команду, вы отдаете приказ и растерянно наблюдаете, как послушные, но глупые герои шагают сквозь огонь, воду и медные похоронные трубы. К счастью, спасти игру можно в совершенно любой ситуации — спасибо вам, разработчики.

При прохождении подземелья возникает лишь одна глобальная проблема. Двери. Каждая важная зала надежно заперта магической, каменной или железной дверью. В лучшем случае вам придется облазить весь оставшийся dungeon и найти несколько рычагов, совместно открывающих нужную вам дверь. Каждый такой рычаг настроен на конкретный класс героя: заклинание устраняет волшебник, механические изыски взламывает adventurer, warrior ворочает тяжеленные плиты, а archer протискивается в самые узкие потайные ходы. Более того, персонаж обязательно должен иметь указанный на переключателе уровень в своем классе — иначе герой не сможет им воспользоваться.

Гораздо хуже, когда на одной карте есть несколько взаимосвязанных башен. То есть в одной вы находите ключ к дверям другой, а во второй переключаете рычаг, открывая доступ к третьей. Приходится лихорадочно носиться между подземельями, проклиная больное воображение авторов Hexplore и благодаря их за удобно расположенные телепортеры и площадки для реинкарнации. Но приходит момент, когда таких карт в каждом эпизоде появляется несколько — и вы просто запутываетесь в бесконечных маршрутах от одной к другой.

Это и есть главная проблема игры. Вместо того чтобы без особых проблем



(как на самых первых картах) пропускать игрока по эпизодам, Hexplore слишком затягивает ваше пребывание на одном и том же наборе карт. Что не может не утомлять. Легкое, ненавязчивое начало незаметно перетекает в тяжелые будни мальчика-на-посылках. Если вам нравится подобное занятие, Hexplore придется вам по вкусу.



В правильном направлении

Сетевой режим игр, подобных Hexplore, обычно оказывается незамеченным. Нежелание персонажей убивать друг друга рефлекторно отпугивает ветеранов Diablo & Co. А зря. Совместный сетевой режим Hexplore дает игре очень многое. Те самые этапы, которые вы не смогли пройти в одиночку, с легкостью преодолеваются в сетевой игре. Каждый игрок берет под свою опеку одного или пару героев. Вы по-прежнему не сможете вывести на поле боя одномоментно нескольких персонажей одинакового класса, но сразу заметите, что работоспособность партии в бою заметно увеличивается. Единолично управляя компанией, вам приходится всей четверкой атаковать единственную цель — что очень неэффективно. В большинстве своем монстры Hexplore уступают вам в физической силе, и для их безопасного устранения достаточно усилий одного или двух героев. К тому же Hexplore не запрещает игрокам разделять партию и совершенно независимо бродить по картам всего эпизода. Любые логические задачки, в том числе и прыжки по плитам, поиск ключей, нейтрализация ловушек, решаются легче, если за работу берутся двое. Итог очевиден: вы действуете более эффективно, если одновременно управляете меньшим количеством персонажей.

И последнее. Hexplore не пытается создавать лишние проблемы, используя лишь TPC/IP. Кроме любимого протокола всех shooter'ов, поддерживается IPX, модем и RS-232.



Hexplore

Разработчик	**Heliovisions**
Издатель	**Infogrames**

Резюме

Hexplore не претендует на новизну, но на качество — безусловно. На удивление хорош multiplayer-режим. И играть можно очень долго...

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 100**
Память	**16 Мбайт RAM**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 1 Мбайт, DirectX 5**

Рейтинги

Графика	**80%**
Звук	**66%**
Сюжет	**78%**



3. Олимпийские игры в Hexplore.

4. Вот так башни становятся лабиринтами.

Бесконечная история

Hexplore

Александр Вершинин

Когда разработчики игры обещают много карт и держат свое слово — это просто ужасно. Милая и добрая игрушка Hexplore приобретает устойчивый вкус жвачки, долгой, как самое длинное приключение. К сожалению, вы не сможете надувать пузыри, зато вскоре станете пузыриться сами.



Hexplore советуется принимать малыми дозами каждый день и ни в коем случае не мешать со спиртным. Людей, страдающих эпилептическими припадками, а также беспричинными приступами ярости после перехода на следующий уровень, лучше отскребать от экрана и укладывать в койку.

Ядро

Если вы следуете указаниям лечащего врача и не переутомляете организм избыточным количеством пройденных этапов, то все должно быть в порядке. Hexplore невозможно преодолеть за два дня непрерывной игры, она на это не рассчитана. Тем более не стоит пытаться обхитрить ее, пропуская подземелья и бегая исключительно по поверхности. Рано или поздно наступит момент, когда вы упретесь в накрепко запертую дверь без всяких подсказок о том, как ее открывать.

В теории Hexplore предельно проста. Вы берете под свое начало четырех героев незатейливого ремесла: бегать по родной земле и крушить черепа врагов. Собственно, это единственное, что они умеют, не считая таланта наступать на кнопки и открывать сундуки.

Многих смущает странная размазанная графика игры. Ничего удивительного: воксельный "движок" не отличается особой четкость изображения, зато позволяет вращать игровую карту на все 360 градусов, заглядывая в каждый ее потайной уголок. Некоторые неудобства возникают лишь тогда, когда герои намереваются драться в тесных лесных просеках. Пока вы лихорадочно работаете мышью, пытаясь понять, что происходит под сенью дерев, исход битвы будет уже решен. Во всех остальных случаях engine "на уровне" — удобен, быстр, симпатичен.

Любые действия и манипуляции осуществляются исключительно мышью — прямая противоположность Ancient Evil, о которой ниже по руслу журнала. Управление предельно упрощено, да и сама игра не требует особых наворотов. Герои ходят, атакуют выбранную цель указанным оружием, двигают предметы, переключают рычаги. Вот и весь незатейливый список их умений. На этой тривиальной базе и построена длинная, очень длинная Hexplore.

RPG-элементы

Начальные этапы игры наиболее приятны. На самой первой карте тусуется огромное количество совершенно не обремененных работой героев. Партия может состоять только из четырех человек, и все они должны быть разных "профессий". По непонятным с точки зрения логики причинам, вы не сможете взять, скажем, трех магов и одного лучника или просто набрать одних warrior'ов. Учитывая специфический характер вооружения каждого из классов, это было бы слишком простым вариантом.

Даже у такой аркадной вещи, как Diablo, существовала традиционно ролевая "кукла", которую так любят одевать и вооружать. Так вот, в Hexplore она отсутствует. Все используемые вещи, будь то оружие или экипировка, выносятся прямо на "бар" в нижней части экрана. И, вы знаете, это довольно удобно. Нужно лишь кликнуть на изображении наиболее подходящего, как вам кажется, оружия, как оно немедленно становится "активным". Там же вы сможете увидеть силу удара каждого вида вооружения, запас амуниции к нему и скорость его "перезарядки". Непривычно, но удобно.

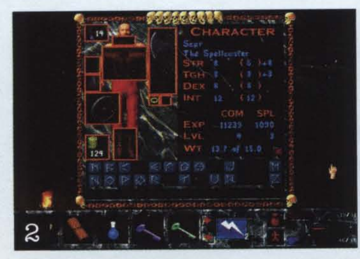
Герои Hexplore ничего не знают о таких глупостях, как физические и ментальные характеристики. Есть лишь "градусник", показывающий уровень жизненной энергии. Примечательно, что максимальное количество жизни ставится в прямую зависимость от уровня опытности героя. Каждый новый качественный подъем персонажа в классе сопровождается прибавлением нескольких сотен единиц жизненной энергии. Понятия "мана" не существует в принципе. Магические виды оружия, в том числе и заклинания волшебника, либо имеют ограничение на количество употреблений, либо просто затрачивают некоторое время на подзарядку. Experience-очки подбираются тут же, на трупах поверженных врагов. Звездочку, содержащую порцию опыта (прости меня, Русский Язык!), может взять любой персонаж вашей четверки. Когда "бар", показывающий количество experience-очков, переполняется, загорается цифра нового уровня. Вы чувствуете прилив жизненной энергии, но повышение пока не получаете! Дело в том, что официально подняться на новый уровень в классе персонаж может только полностью закончив один эпизод Hexplore и перейдя на следующий.

Здесь следует сказать несколько слов о построении этапов Hexplore. Вся игра пафосно разделена на несколько Книг, каждая из которых состоит из нескольких Эпизодов или Глав. Эпизод содержит несколько взаимосвязанных игровых карт и требует выполнения некоторого квеста. Только по факту его выполнения открывается дорога в следующий эпизод. Разумеется, все Главы связаны сюжетной линией, не дающей игроку повода думать, что он бродит по просторам Hexplore совершенно бесцельно.

Еще одна странность, способная вызвать недовольство любителей ролевых игр, — четкая специализация оружия. То есть, когда вы находите новое оружие, на нем ла-



1. У переключателя всегда есть почетный караул.
2. Обычная свалка. На нормальной скорости игры (а их всего 3) понять что-либо невозможно.







роскошные тени. Причем их количество в точности совпадает с находящимися в ассортименте неподалеку источниками света. Честно говоря, такого изящного и убедительного алгоритма построения теней не было уже очень давно. И встретить его в предельно простенькой по исполнению игре было приятно.

Интерфейс, который умер

Если эта игра и не получила очень высоой оценки, то только по вине человека, который создал Интерфейс. К этому чудовищу необходимо обращаться вежливо и с уважением — он последний из могикан. Кто из них? Оба!

В наше время принято делать "интуитивные" интерфейсы. То есть доставляющие минимум хлопот и не требующие участия извилин в процессе игры. Подлая Ancient Evil не только оскорбит вас неуважением к вышеуказанному правилу, но и заставит смотреть, куда именно вы кликаете мышью, а также сколько раз вы нажали на кнопку.

Упрек первый. Чтобы прийти в какую-то точку экрана, вы должны провести целый комплекс работ. Во-первых, надо убедиться, что на желаемом месте нет стены, колонны или статуи. Потому что мистер Интерфейс понимает все приказы буквально и идет не в указанном мышью направлении, а именно поштурмански пролагает путь к этой точке и затем шагает нужным курсом. В стену ходить нельзя, поэтому ваш герой остается на месте. А если за вами гонятся и вам некогда отделять пол от толстенных стен? Особым издевательством становятся прогулки по уже описанным узеньким проходам.

Упрек второй. Точность — вежливость королей, но не интерфейсов. Если вы в пылу битвы шестьдесят три раза нажали на кнопку удара, то вы их гарантированно нанесете. Пусть враг уже давно переправился через мутные воды Стикса, а пять его сородичей шинкуют вам спину! Это пустяки. Ваш герой будет стоять и повторять упражнение указанное количество раз, отказываясь на секунду оторваться от своего занятия и повернуться лицом к врагам. Интерфейс туп и все понимает буквально.

Упрек третий. Для использования оружия, заклинаний и прыжков предусмотрены три совершенно разных режима. Переключаться между ними с помощью мыши дико неудобно, а в бою и совсем невозможно. То же относится к использованию вещей, смене оружия и прочим ритуальным манипуляциям. Похоже, что авторы игры борются против использования мышей в компьютерном хозяйстве и таким образом пытаются доказать, насколько это неудобная вещь.

Но игра жива

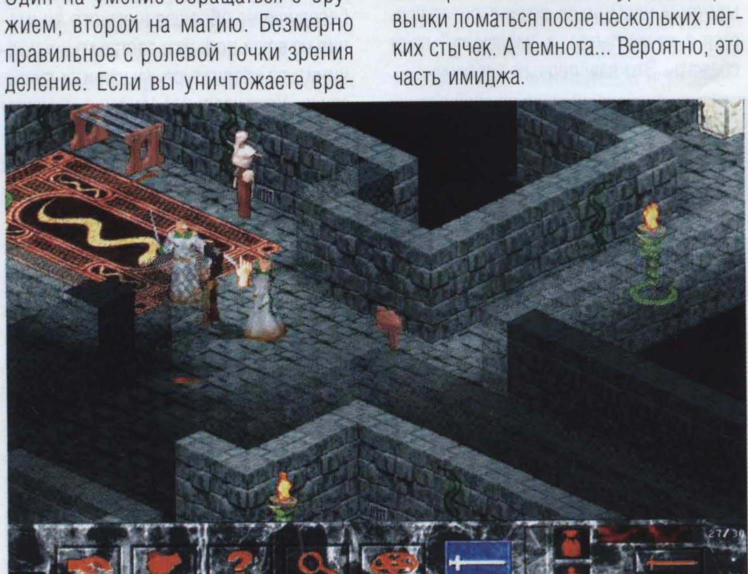
Вот что приятно! Совершенно неожиданно игра не надоедает вам в первый, второй и третий день. Дальше по числовому ряду. Небольшие по своему объему уровни не задерживают вас надолго, а враги не доставляют слишком много хлопот. Вам не приходится мучительно думать, в какой стенке может оказаться секретная кнопка, активировав которую можно где-то открыть дверь и тогда что-то произойдет. Поставлена конкретная задача: пройти все уровни. И вы это делаете, не останавливаясь чтобы убить всех монстров (важно для статистики!) или выполнить все квесты (важно для финального мультика!).

Простая, на первый взгляд, система построения персонажа содержит некоторые очень правильные моменты. Так, существуют два совершенно различных счетчика "опыта". Один на умение обращаться с оружием, второй на магию. Безмерно правильное с ролевой точки зрения деление. Если вы уничтожаете врагов spell'ами, то растет общее количество маны, появляются все новые уровни заклинаний, растет их мощность. Если же вы предпочитаете драться мечом и топором, то развиваются лишь ваши физические параметры: жизненная энергия, выносливость. Очень логично и осмысленно. Определенно, авторы игры достойны похвалы.



Если эта игра и не получила очень высоой оценки, то только по вине человека, который создал Интерфейс.

Если вы сможете перебороть собственную лень и приспособиться к необычному управлению Ancient Evil, игра должна вам понравиться. В этом случае AE не доставляет особых проблем и абсолютно не раздражает. Секретные двери расположены как раз там, куда вас подталкивает элементарная логика, враги не докучают вам своим количеством, а оружие и прочая экипировка не имеют дурацкой привычки ломаться после нескольких легких стычек. А темнота... Вероятно, это часть имиджа.



Ancient Evil

Разработчик	Silver Lightning Software
Издатель	Roadshow Interactive

Резюме

Легкое и не досаждающее вам средство для убийства свободного времени. Только не обижайтесь на интерфейс — он такой с детства.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 120
Память	16 Мбайт RAM
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA, 1 Мбайт

Рейтинги

Графика	75%
Звук	60%
Сюжет	67%

Интересность

79%

2. Спартанское убранство. Но весьма симпатично.

3. Людоеды человеколюбивы.

4. Черт побери! Камин и плита — тоже РЕАЛЬНЫЕ источники света! Здорово.

В темноте

Александр Вершинин

Редкая игра может соревноваться с собственной демонстрационной версией. По давно устоявшейся традиции, новость об игре всегда оптимистична, "первый взгляд" на нее внушает уверенность в завтрашнем дне, а релиз надоедает через пару часов. Так вот, Ancient Evil является исключением из правил.

Ancient Evil



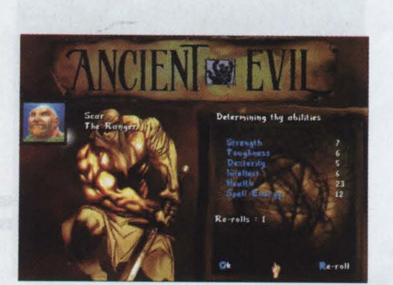
Нельзя сказать, чтобы игра была абсолютным хитом. Просто она незаметно захватывает ваше внимание и не старается слишком сильно запасть в душу. Этот эффективный метод в народе называется "тихой сапой".

Придерживающиеся суровых обетов реализма, разработчики в принципе не сделали "центрального" источника освещения. Склеп, понимаешь!

RPG.EXE

Пусковой файл обладает подкупающе простым именем. Впрочем, это кредо всей игры в целом. Ancient Evil сделана в довольно удачном ностальгическом ключе и, что самое главное, сумела сохранить изюминку стар採еньких ролевых игрушек.

Вина за невнятную, абсолютно невозможную демо-версию лежит целиком на программистах. Видимо, у ребят вообще не было времени для того, чтобы устранить даже самые явные баги и залатать дыры. Отсюда и разительное отличие готового продукта от демонстрационного. Ancient Evil стоит того, чтобы все-таки посмотреть на него краем глаза. И вот почему.





1. Темнота бывает разного цвета. Эта красная...

Начнем с того, что большую часть сюжета авторы раскрыли еще в "деме". Этого ни в коем случае нельзя было делать. Длинная история читается с меньшим раздражением, если изучаешь ее по частям. Когда вы немного освоитесь в темноте и привыкните к бессилию ручки яркости монитора, вы готовы к начальной порции. На одном из первых этажей случайно находятся несколько книг, вводящих вас в курс дела.

Как уже описывалось, злой старикан-маг построил себе Диснейленд ужасов. Доверчивые, как дети, воины завлекались в древний склеп с целью их умерщвления, разделки, отделения съедобных частей с дальнейшей подачей на стол. Людоедством занималась некая религиозная шайка, которую старый шутник поселил на первых этажах. Спустившись чуть ниже, вы встречаете призрак единственного воина, который прошел все этажи склепа и выбрался наружу, но был впоследствии изничтожен Старыми Костями лично. Призрак объявляет, что хозяева пронырливого старика гневаются, а последний лишь заботится о сохранении в тайне своей истинной личины. Приличия соблюдены, минимальная заинтересованность игрока наличествует. Спускаемся дальше.



Из тени в тень

Ancient Evil удивительным образом сочетает в себе большое количество как положительных, так и отрицательных





моментов. Графика. Ярчайший пример приведенного тезиса.

На первый взгляд, игра выглядит просто отвратительно. Очень странная проекция, непропорциональный дизайн уровней. По причинам общественности неизвестным, все стены склепа своей толщиной не уступают хорошим казематным образчикам. Зачастую проход между двумя такими фортециями оказывается гораздо более узким, чем суммарная толщина стен слева и справа. Ближняя к вам стена периодически пытается стать прозрачной — в целях облегчения навигации непосредственно вдоль нее. К сожалению, окружающая темень, к обсуждению которой мы еще вернемся, не способствует видимости, и благородные усилия стен сходят на нет.

Темнота. Полный мрак. Нельзя не согласиться, что подобная атмосфера передает правильное, то есть похоронное настроение. Но когда вы чувствуете, что настроения уже достаточно и хочется включить свет, оказывается, что выключатель не предусмотрен. Придерживающиеся суровых обетов реализма, разработчики в принципе не сделали "центрального" источника освещения. Склеп, понимаешь! Уровни освещаются лишь редкими факелами и тем оборудованием, которое вы предусмотрительно захватили с собой. Если кончились факелы и у вас нет заклинания света, вы пропали. Конец придет не вам, вашим органам зрения, которые окажутся посаженными навсегда всего через час игры. С другой стороны, каждый источник света приносит в ваше сердце искреннюю радость и восхищение жизнью. Как бы между прочим вы замечаете, что убогая фигурка, символизирующая вашего рыцаря, отбрасывает совершенно





что ваши персонажи действительно имеют собственную статистику, набирают опыт и переходят от одного класса к другому. Другое дело, что эти цифры коренным образом ничего не меняют. Среди параметров героя вы найдете количество Action Points, определяющих, как далеко он может уйти за один ход, и Defence Points, показывающих степень защиты (Armor Class). Кроме того, в списке фигурируют еще две таинственные цифры, MA и MD. За неимением вспомогательной литературы (в игре нет ни внутреннего help'а, ни описывающего меню файла) остается лишь предполагать, что это Magic Attack и Magic Defense. Примечательно, что любые предметы экипировки, будь то кольчуга, меч или арбалет, изменяют лишь эти четыре параметра и не несут какой-либо другой смысловой нагрузки. То есть дальность удара или сам удар не изменяется от того, держите ли вы нож или двуручный меч. Чудеса!

В процессе перехода героя на следующий уровень в классе вы обнаруживаете существование еще четырех, до сих пор неизвестных науке параметров. Причем распределение выданных вам очков ведется именно между этими странными величинами. Через каждые десять upgrade'ов персонаж получает новый титул (или класс). Значительно повышается радиус действия героя, увеличивается сила удара и добавляется один спецудар. На короткое время пользователь становится довольным собой и своими успехами...

Тактика!

Все прочитанное вами ранее суть очень длинное (подобно диалогам рассматриваемой игры) вступление к описанию самой игры. Вот здесь вы и вспомните свои победы в X-COM.

Начинается 157-я битва, и вы снова оказываетесь на огромном, плохо раскрашенном битмэпе. Сделанные в 3DS спрайты ваших героев, как всегда, стоят в углу карты. По всему уровню разбросаны веселые группки монстров, половина которых уже спешит в вашем направлении. Сражение происходит исключительно в походовом режиме. Сначала ходите вы, потом все монстры (по очереди!). Поле боя заботливо разлиновано в аккуратную клеточку, по которой вам и предстоит передвигаться. В отличие от настоящих походовых стратегий, где скрупулезно учитывается каждое action-очко, Icarus ограничивает лишь свободу передвижения персонажа. AP не тратятся на удар мечом или реализацию магического заклинания. Кстати, всего существуют лишь три вида атаки: стандартный удар находящимся в руке оружием, спецудар, заменяющий у воинов магию, и заклинания. Стандартная атака обычно очень неэффективна и не представляет особого интереса. Значительно удобнее постоянно пользоваться специальными ударами воинов и магией волшебников. К сожалению, на это расходуется мана, которую приходится восполнять. В зависимости от experience-уровня персонаж восстанавливает фиксированное количество жизненной и магической энергии за один ход. Процесс регенерации происходит лишь в том случае, если в радиусе одной клетки нет ни одного противника.

Некоторая вялость походовых сражений обычно компенсируется умным AI, заставляющим вас немало поразмышлять над ситуацией — этакие примитивные шахматы. Увы, Icarus не сможет похвастаться таким свойством. Монстры тупо бегут на вас, не пытаясь скоординировать свои действия. Сообразительность просыпается лишь в тот момент, когда жизненная энергия врага оказывается на нулевом уровне. Чудовище пытается убежать и, оставшись в одиночестве, восстановить силы. Разработчики явно хотели

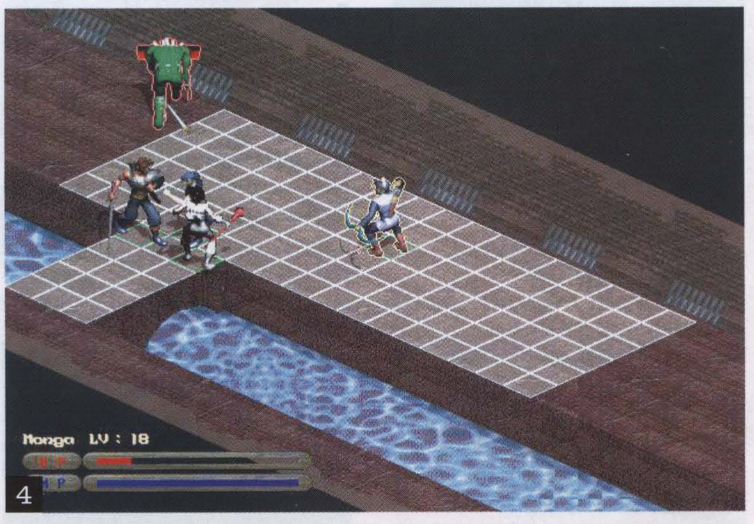


сделать AI лучше, но получилось как обычно. Дело в том, что избиение боссов, которые всегда на несколько уровней превосходят вас, может длиться часами. Обладая большим количеством action-очков, босс просто убегает на безопасное расстояние и успевает набрать здоровья. Ну а ваши герои физически не могут воспрепятствовать этому процессу — им не угнаться. И вот, вы гоняете Босса по всему уровню, в сотый раз почти убивая его. Но каждый раз скользкая тварь вырывается и наслаждается живительным одиночеством. Остается лишь злобно ругаться и оставлять игру на следующий день.

Некоторая вялость походовых сражений обычно компенсируется умным AI, заставляющим вас немало поразмышлять над ситуацией...

Врач сказал: "Поехали. Отсюда"

Если вы уважаете себя, жанр РПГ и жанр стратегий, не покупайте Icarus. Не стоит тратить свое время на столь яркий образчик дизайнерской, сценаристской и программистской немощи.



Icarus

Разработчик	**JC Research**
Издатель	**Есть желающие?!**

Резюме

В двух словах: говорят, что примитивизм тоже искусство. Не верьте!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт RAM**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, 1 Мбайт**

Рейтинги

Графика	**65%**
Звук	**30%**
Сюжет	**15%**

Интересность

11%

3. В магазине все продается исключительно на "Дины".

4. Монстр двухдневной выдержки.

5. Врагов много, толку мало. Скукота!

Жалкое недоразумение

Александр Вершинин

Icarus

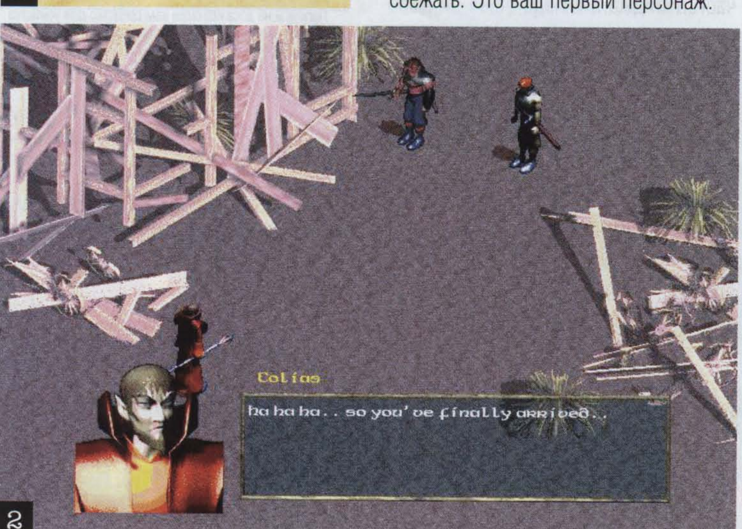
Пошлая пародия на жалкое недоразумение. Эта замечательная фраза является универсальным определением для игр, подобных Icarus'у, но, к сожалению, слишком длинна для заголовка. Пришлось резать.



Удивительно, как люди надеются продать столь безыскусное нечто, как Icarus. Очевидно, в тех краях, где они живут, фантазия никогда не летала. Даже и не ползала. В этой замечательной местности показывают только японские мультфильмы и вечно играют в X-COM.

Э-эээ. Сюжет...

Сюжетная линия японских мультфильмов незатейлива, но в равной степени романтична и трагична. Если вы ожидаете интересных сценарных ходов, то продолжайте ожидать — только не забудьте припарковать свой бронепоезд на запасном пути. Игра начинается с акта трагического. Злой волшебник приходит и разносит в щепы целый лагерь всем известного отряда наемников. Члены отряда лежат неподалеку аккуратной горкой. На праздник опоздал лишь командир с его мальчиком-на-побегушках. Понятное дело, предводитель мертвых наемников вскоре превращается в кучку пепла, а "мальчику" дают сбежать. Это ваш первый персонаж.



Постепенно набирается партия. Девушка главного героя, склонный к накопительству молодой человек с катаной, друг человека с катаной, освободивший троицу из плена, и так далее. Все было бы не так уж и плохо, если б не одна оговорка. Интро, мультфильмы и эпические сцены в большинстве своем сделаны с помощью скриптов на том же самом игровом "движке". Что со временем превращает игру в утомительный односторонний чат компьютера с пользователем.

Гм. РПГ?

Игра Icarus способна удивить даже самых опытных. На первый взгляд, это ролевая игра, клон Diablo. Изометрическая проекция, спрайтовые герои, пространные диалоги о судьбе, злых врагах и священном долге. Вступительное интро заканчивается, и вы с нетерпением ожидаете, когда же вам разрешат взять героя под свой контроль. Тем временем персонажи беседуют — вас же до диалога не допускают. Никаких меню для выбора фраз просто не существует. Наконец, партия выходит из первой деревни, вы потираете ручки и готовитесь повеселиться на воле. К вашему вящему удивлению, герои продолжают идти по дорожке, оживленно беседуя и не обращая никакого внимания на ваши попытки заставить их подчиниться клавиатуре, мыши или джойстику. Удивительно! Именно в таком изумленном состоянии вы попадаете в первую битву. Обратите внимание на нумерацию: она предложена авторами игры. В начале каждого боя выплывает кроваво-красная надпись с порядковым номером сражения. Кажется, в вышеописанном гнезде разработчиков "Икаруса" показывают бокс, и они привыкли к подсчету раундов.

Бой закончился, и... Правильно! Герои снова идут по дорожке, весело беседуя о сокровенном. Так они добираются до следующего населенного пункта — к счастью, этот процесс показывается не в полном объеме. Неутешительное заключение: хоть сюжет игры и предоставляет вам великолеп-



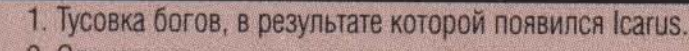
ную возможность путешествовать по материку Икарус, вам от этого не лучше. В процессе перехода из пункта А в пункт Б вы не можете обследовать окрестности (свободно гулять по лесам и весям, находить приключения на собственную голову). Становится очевидно, что нумерация баталий не случайна. Все они идут в строгом линейном порядке. Ненароком нападающих врагов, равно как и мест, где они могли бы вас подстеречь, просто не существует.

Ролевая стратегия?

Итак, "Икарус" — это набор тактических сражений, перемежаемых скриптовыми диалогами. Диалоги занудны, чрезмерно длинны и ровным счетом ничего не значат, но могут быть пропущены кнопкой Esc (это плюс!). Все решения об изменениях в маршруте вашей партии героев происходят без вашего участия или соизволения. Вы даже не можете отказаться от нового героя, желающего вступить в ваши ряды. Пользователь — самый бесправный персонаж в мире "Икаруса".

Единственные краткие мгновения, когда вы можете управлять своей группой героев, наступают во время визита в очередной город. Вы сможете побродить по плоскому корявому битмэпу и зайти в редкие хибары, попадающиеся на пути. В магазинах продаются полезные элементы экипировки, а гостиницы помогут вам восстановить здоровье перед следующей схваткой. Иногда требуется зайти в определенную хижину и промотать очередной скрипт. Только так вы сможете покинуть город и отправиться к следующей битве.

Справедливости ради надо отметить,



1. Тусовка богов, в результате которой появился Icarus.
2. Олицетворение зла, как всегда, в хорошем настроении.

Щелкните на скульптуре, которая висит над входом в коридор: на вас спланирует носовой платок с узелками по краям — чудный сувенир из египетской гробницы! Идти дальше пока особого смысла нет — разумеется, если вы ленивы и нелюбопытны. Иначе все равно пойдете посмотреть, что там — и ничегошеньки пока сделать не сможете (если только не подглядите разгадку пазлы миссис Трепидейшеус на полстраницы ниже).

Выходите на улицу и ступайте к каменной голове в таком же платочке — это вход в страну всех радостей, доставленных нам инопланетянами.

Инопланетные творения

Щелкая на наскальных рисунках, воскресите все чудеса, якобы созданные мутным космическим разумом: Стоунхендж, головы острова Пасхи (в тех самых платочках), индейскую пирамиду и еще пару мелочей.

Поворачивайте ступени пирамиды так, чтобы все проломы совпали, — тогда вы сможете забрать Посох мужества. Это не очень сложно: нижняя ступень "обнуляет" всю систему, остальные связаны попарно. Думаю, много времени это у вас не займет.

Видите одинокую непокрытую голову в очках? Отдайте ей платочек из гробницы, чтобы была не хуже подруг. Пощелкайте на головах: все эти загадочные фразы — на самом деле разгадка пазлы в египетской гробнице. (Можете, кстати, особо не стараться — я вам и так все скажу.)

Отпустите гигантскую лягушку в пруд: вода уйдет, и откроется новый локейшен! Войдите в церковь и щелкните на полу под зеленым порталом, потом — на появившемся из ниоткуда бездельнике за письменным столом.

Посмотрели боевичок про крутого епископа? Это только начало, и чертова епископа нам еще ловить и ловить!

Щелкните на желтом портале, а потом выходите в него — возвращаемся в Египет!

Да! Голову Будды взяли? Справа у стены?

Египет

Пройдя в погребальную камеру гробницы, где мы взяли платочек, щелкните на саркофаге и решайте пазлу с колесиками. Правильный порядок: Hedgehog, Larch, Mrs. Trepidatious, Spam, Occarina. Пробудив мумию, дайте ей кресло — у бедняжки ноги затекли. Вместо "спасибо" вам отвалят тарелку со стейком. Вы, конечно, удивитесь, но стейк — именно то, чего так ждет безнадежно трезвый Махатма Ганди в баре. Туда и направимся.

Бар

Великий вегетарианец заглотит наш стейк вместе с тарелкой — и в благодарность даст вам Бронежилет веры. Вещь незаменимая при стрельбе по фанатикам!

Выходите через пагоду — пора найти плечи для всех наших голов.

Буддистский мир

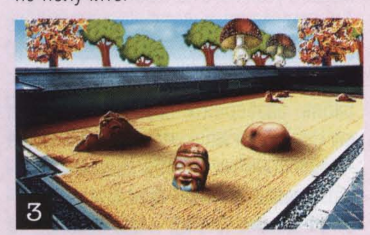
Пристройте все пять голов на покалеченных статуях. На животе первого Будды появится красная кнопка — щелкните на ней. Теперь меняйте головы местами, пока Будды не прочитают свой лимерик в правильном порядке:

There once was a Sheila from Sydney,
Who was missing ten teeth and a kidney,
But her Bruce found her dear,
Cause she brewed her own beer,
He made out fair dinkum now didn't he?

В благодарность вам отдадут Руки помощи в самопожертвовании — чрезвычайно ценная вещь!

Теперь идите по тропинке вверх — к песчаной площадке, где медитирует закопанная в песочек статуя.

Не будите ее! Стойте тихо-тихо! Одно движение мышью — и вы ничего не получите!



Очень не советую брать влажную салфетку, которая появится первой, — она нам абсолютно ни к чему! Лучше затаите дыхание еще минуты на три — и получите Резиновый шланг очищения. Вот теперь можно уходить — больше вы от сонной статуи ничего не добьетесь.

Выходите через крест.

Земля всех религий

В католической церкви (там, где при каждом щелчке на колоннах появляется испанская-инквизиция-которую-никто-не-ждет) щелкните на алтаре — появится священник. Щелкните на нем... Оп! Опять епископ! И опять исчез, прежде чем мы успели ему слово сказать!

Идем в Ад.

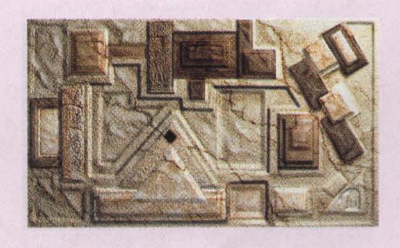
Ад

Щелкните на окне Wedding Chapel, потом еще раз — отлично! Епископ снова опоздал спасти чью-то жизнь, а мы опоздали его перехватить, но дистанция тает на глазах — мы уже наступаем ему на пятки!

3. Тс-ссс! Не будите его, а то ничего не получите!











Буддистский мир

Щелкните на воде под официантом в полосатом пиджаке — епископ опоздал в последний раз!

Подберите митру и наденьте на единственного Будду без шляпы. Ура! У нас есть пророк Моисей!

Отнесем его в храм — гости заждались!

Земля всех религий

Войдите в храм, украшенный семисвечником. Поставьте Моисея на пьедестал — потрясенная толпа расступится, и мы сможем перелистать прелестную смесь Ветхого завета и рекламного буклетика, лежащую на кафедре. Дойдя до Меча праведности, возьмите его (он превратится в нечто, перед чем BFG и любой nailgun — перочинный ножик) и возвращайтесь в здание, где мы впервые встретились с епископом.

Инопланетные творения

Посмотрите наверх, — что там над желтым порталом? Там зубастая пасть, в которую вам придется залезть с Мечом праведности наперевес: мы подошли к самому ответственному в Spiritual этапу — борьбе с фанатизмом!



Расстреливайте фанатиков в нишах, пока всех не перебьете, — вот и вся премудрость! Ничем не могу вам помочь, кроме одного: если вы еще не собрали всего необходимого, можете просто набрать CRYPTWEAPONS (Меч) и CRYPTSHIELDS (Бронежилет).

Перестреляв все вражье племя, вы наконец-то вступите на прямую дорогу, ради которой мы сюда пришли: на Путь просветления!

Тропа просветления

Человечишка нам достался жалкий — без инвентаря не обойтись (кстати, если чего-то не хватает, а возвращаться не хочется, — можете ссшельмовать, набрав GIMMESTUFF).

Для начала придайте нашему человеку ускорение Посохом. Потом пустите в ход Руки самопожертвования — иначе ему мимо изнывающей соблазнительницы не прорваться. Потом — Молотом его, Молотом, чтоб пригнулся. Затем полейте его одеколоном из Шланга — и... Мы почти пришли!

Щелкните на накрывшей человечка церкви — получите барана... тьфу, Ангела любви. Щелкните еще раз — и наш

4. Путь просветления открыт перед нами.

Смысл жизни с чит-кодами, или Опять "Монти Пайтон"

Наталия Дубровская

Окончание. Начало в #6'98.









Spiritual

Разобравшись с грубым и материальным, займемся высоким и духовным, которое, надо отметить, не слишком от первого отличается: иногда мы будем обретаться в тех же заповедных местах, что и в Material. В Hell/Paradise, например — там, куда ведет арка.

Не забудьте подобрать голову Будды — нам их еще собирать и собирать!

Welcome to the Hell

Главное в загробной жизни — позаботиться о будущем. Отправляйтесь в World Class Topless Fortunes и щелкайте на распутной Моне Лизе, пока она не расколется на сборник гороскопов.

Эту астрологию лучше тут же и пристроить: выйдя на улицу, отдайте книгу неприятной женщине справа внизу. Начитавшись астральной лабуды, несчастная быстро превратится в гигантскую лягушку, которой самое место у нас в инвентаре!

Кстати, утолите голод — в том самом заведении под многообещающим названием "EAT EAT EAT", где в прошлом номере давали малину. Несмотря на богатое меню, ничего вы тут не получите, кроме кофе и ланча под названием Hopi Meal. Первое не обязательно, второе — совершенно необходимо.

Выйдя из Ада, ступайте каяться — вход через надгробие с крестом.

Земля всех религий

Для начала еще раз обратим неверных — просто щелкайте на облезлых светских жилищах (мазанках, землянках и вигвамах), пока все они не превратятся в прекрасные храмы (в мечети, кстати, лежит еще одна голова Будды — зайдите за ней! И не забудьте пощелкать вокруг — наградой вам будет потрясающая лекция о любви к мусульманам. Фраза "All those people who worked to put this game together, even the Jews, just want to say that we LOVE Muslims!" дорогого стоит).

Через одну церковь справа от мечети стоит дебильный храм Счастливой Библии (это такой адаптированный вариант для оптимистичных любителей рекламы). Листайте святую книгу, пока не найдете рецепт напитка под названием Paul's Party Punch — это единственный коктейль, который пьет Карл Маркс. Разумеется, вы ничего не поняли, но не волнуйтесь — скоро все встанет на свое место!

Зайдите в католическую церковь — она стоит справа от синагоги, украшенной шестиконечными звездами.

Щелкните на колонне слева — в результате на вас свалятся: сакраментальная и вполне справедливая в данном случае фраза "Nobody expects the Spanish Inquisition!", сама испанская инквизиция и старушка в кресле. Поскольку бедняжка обречена сидеть, не вставая, до самого ланча (что за изверги работают в испанской инквизиции!), а нам нужно ее кресло — дайте ей пакетик с ланчем Hopi Meal, и ее мучения кончатся!

Поместив кресло в инвентарь, покиньте церковь и войдите в пивную кружку. Сейчас мы будем поить Карла Маркса!

Бар

Голову возьмите! Не возвращаться же потом! Хотя... Все равно придется.

Очень рекомендую напоить всех присутствующих — особенно Ее Величество королеву Англии Елизавету Вторую в неизменном синем костюме. На третьей рюмашке она полностью потеряет контроль и расскажет то, чего не рассказывала никому: "Мы вспоминаем время, когда мы были маленькой девочкой и украли пачку сигарет из магазина..." — нет, стоит, стоит потрудиться!



Солюшен к игре

Monty Python's The Meaning of Life

Но это лирика. Наша задача — напоить К.Маркса так, чтобы он забыл о мировом пролетариате. Рецепт:

текила, джин, водка, шерри, молоко.

Карлуша быстро начнет поступаться принципами — к вящему неудовольствию возникшего у его левого локтя Ильича. Когда Марксова жадность окончательно одержит верх над его отвращением к собственности, Ильич не выдержит и огреет учителя Молотом смирения весом в 16 тонн!

А нам только он и нужен — молот. Возьмите его и уходите через голову сфинкса — в Египет.

Египет

Обновив членство в Британском музее через Web (и вернув себе таким образом право тащить все то историческое, что плохо лежит), войдите в первую дверь направо от здания с четырьмя колоннами. Возьмите очередную голову и отодвиньте холодильник от стены.

За холодильником вас ждет ужасный египетский sliding puzzle из множества разноцветных каменных кусочков. Передвиньте большой треугольник в центре и сразу выходите на улицу. Как ни странно, пазлу вы уже решили, и третья справа дверь теперь открыта.

1. Этот маленький — символ нашего Просветления!

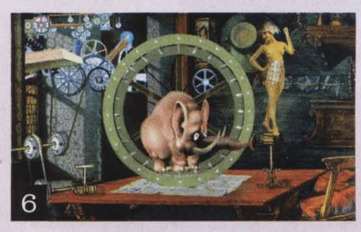
2. Не пей вина — буржуем станешь!

пьютера и подберите его — он лежит там, куда вы его бросили, а именно в мусорной корзине (внизу, между компьютерными столами).

Возвращайтесь в TIMMY и выбросьте в корзину сыр "гауда". Выйдя, заберите его оттуда и возвращайтесь к книжным полкам — соблазнять слона орехом.

Книжные полки

Поместите орех на подставку и щелкните на нем. Прекрасные формы явившейся слоновьим глазкам барышни заставят толстокожего нестись в своем колесе быстрее глупой белки. Оставьте их вдвоем и идите... в камин — там открылась потайная дверка!



Комната за камином

Войдите в "Tibetian Book of Just Dying" и найдите страницу с голыми спортсменками. Заберите их, подойдите к полке, где стоит фигурка джентльмена в приличном костюме и котелке, и примените к нему наше приобретение. Полюбовавшись на позорное бегство второго джентльмена, откройте ставни на правом окне. Щелкнув на небе, вы сможете посмотреть, чем кончилась эта эффектная погоня — но это не главное! Растолкайте толпу скорбящих и утащите лопату. Если вы меня слушались и на пляж без меня не ходили — она вам очень пригодится!

В круглой корзине под окном лежит пират Деннис Мур — возьмите его.

Щелкните на книжных полках — откроется очередная головоломка типа "пятнашки".



Вся закавыка в том, что вам вовсе не следует собирать симпатичного монаха, изображенного на разбитой картинке (знали бы вы, сколько я потратила на это времени — и совершенно впустую!). Нет, ваша задача — щелкать на изображенных под скользящими прямоугольниками грудях выдающихся форм и размеров в соответствии с номерами (см. SHAKA), под которыми они обозначены в потрясающей книге "Tits and Bits" (она лежит на столе за вашей спиной), а именно: третьи слева в верхнем ряду; вторые слева во втором; вторые слева в верхнем; третьи в нижнем.

Щелкайте на щекастой голове, пока не сможете ее забрать, и возвращайтесь в коттедж: идем на пляж!

Пляж

Выйдя из коттеджа через главный вход, достаньте лопату и копайте песок в точке, отмеченной крестом. Какое полное, какое розовое, какое неотразимое СОКРОВИЩЕ! Щелкните на бикини и прицепите мистера Blowhard к появившемуся ниппелю. Щелкните на... том, что было под бикини, и возьмите из "сейфа" дохлого попугая и деревянную ногу и возвращайтесь в дом.

Повторю еще раз: в игре есть очень серьезный баг: если вы уже выходили из коттеджа (до того как взяли лопату) — ничего у вас не получится! Единственное, что позволит вам закончить игру, — читы, о которых будет рассказано ниже. Просто переходите к разделу, где описано, как пристроить сыр, — остальное вас, увы, уже не касается!

Компьютеры

Щелкните на окошке и подействуйте Деннисом Муром на экипаж. Когда пират исчезнет вместе с букетом, щелкните на сундуке и возьмите следующий букет себе.

Софа

Щелкните на софе. Откройте докторский саквояж и подействуйте: головой в очках — на марлевую повязку, цветами — на шприц, "спэмом" — на кольцо от консервной банки. Положите мертвого попугая в банку со "спэмом" и... птичка не выдержит и мигом оживет. Возьмите попугая и отнесите его к органу — займемся музыкой еще раз!

Орган

Посадите птицу на орган слева, нажмите на "запись" и "сыграйте" следующую комбинацию:

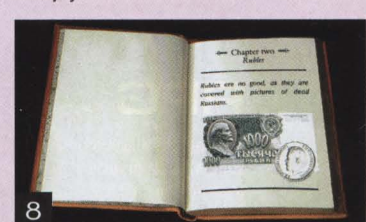
нога Y гиря V роза Q гиря A нога I гиря G роза D гиря O нога Q Play

Возьмите "записанного" попугая и возвращайтесь в комнату за камином.

Комната за камином

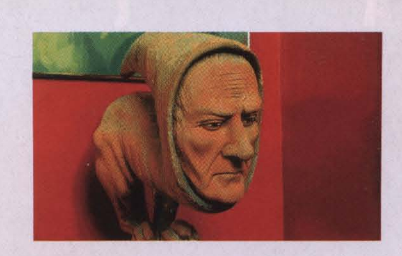
Отодвиньте замечательную картину под названием "Who Can You Trust?" и посадите попугая на жердочку. Щелкните на нем, потом возьмите деревянную ногу из инвентаря и хорошенько его отлупите — желательно, до смерти.

Когда попугай опять станет мертвым, заберите его и откройте левое окно. Вы только что избавились от Тяжелой работы!



Окно

Щелкните на здании и заберите домохозяек-тори. Вещь в хозяйстве незаменимая.



Компьютер

Вернувшись в гостиную, войдите в компьютер SHAKA. Щелкните на Delete, потом — на экране и пройдите в открывшуюся дверь.

Успокойте бастующих рабочих, натравив на них домохозяек-тори. Возьмите поднос и возвращайтесь к софе: наконец-то мы пристроим весь этот СЫР!

Софа

Щелкните на софе, положите на появившуюся руку поднос и начинайте укладывать сыр:

чеддер, стилтон, камамбер, горгонзола, лимбургер, гауда, овечий сыр, венесуэльский сыр.



(Если в вашем инвентаре чего-то не хватает — наберите команду CHEESYWEAPONS, и вы получите полный комплект — сыр и тарелку.)

Удалось?

Поздравляю! Вы закончили самую сложную и объемную часть игры — остались одни маленькие радости. Если, конечно, не считать второго глобального глюка: в этом месте игра не способна пережить смену дисков!



Совет: прежде чем щелкать на люке в мансарду, смените диски. Дайте диску #1 считаться и входите в дверь. На экране появится сообщение об ошибке — просто нажмите Esc!

Теперь сцена загрузится, но пропадет курсор. Переключитесь в любую другую программу (или просто нажмите Ctrl-Esc) и вернитесь в игру — курсор вернется, и вы все-таки узнаете, чем все это кончилось!

Мансарда

Щелкните на черном ящике, потом — на публике... Помните дурацкие вопросы, которыми вас мучили при переходе от сцены к сцене?



Сейчас вам все отольется: все учтено и записано, и анализ психиатра будет суровым — как и диагноз...

Ладно, хватит разговоров — солюшен кончился! Смысл жизни у вас на ладони!

Вас еще ждет пара отличных клипов и очень смешные поздравления...

Enjoy!



6. Тут кто хочешь побежит!
7. Не мучайтесь зря! Дело не в нем, дело в НИХ!
8. Ничего себе учебное пособие!!!

герой устремится к Вершине, резво перехватывая обода инвалидной коляски (целая церковь на голову — не шутки!).

Так... Приехали. Нам нечего предложить расслабленному гуру, чтобы он помог нам достичь Просветления!

Что делать — возвращаемся в Material! Я предупреждала, что придется!

Material, восточный дворец

Вернувшись во дворец (опять через шахту), "войдите" в матрас и дайте Ангела любви (то есть барана с крыльями) гвардейцу в лохматой шапке, а он пустит вас в сейф, где вы запросто сможете взять кучу денег!

Отнесите деньги гуру — это именно то, чего он ждал, чтобы открыть вам Истину! Лампочка Просветления осветит для вас мрачный Dental-мир — ведь сейчас мы пойдем именно туда!

Dental

Подействуйте Лампочкой на тьму, потом щелкните на зеркале.

Ура! Идем в гости! В Cottage!

Cottage

Открою вам маленькую тайну: это настоящий коттедж одного из Питонов! Так что побродить здесь будет интересно!

Есть и грустное: здесь, в Коттедже, присутствуют два или три непроходимых бага. Никто не потрудился оттестировать последнюю часть игры как следует, и это не говорит о "Панасонике" хорошо! Нет, не говорит!

Сохранитесь в самом начале, чтобы потом плакать не пришлось! И еще: ни в коем случае не выходите из коттеджа до тех пор, пока не возьмете лопату! Останетесь без попугая!

Впрочем, не буду забегать вперед.

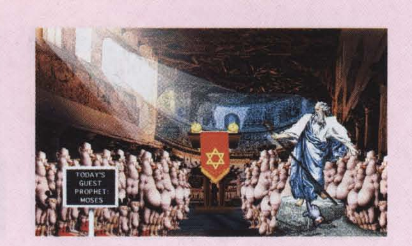
Компьютеры

Здесь тоже есть, что собирать — сыр разных сортов. Первый кусок, скорее всего, валяется здесь, прямо у вас под ногами.

Повернитесь к компьютеру по имени TIMMY и щелкните на непонятной голове на полке справа. Свиток, появившийся у нее в зубах, — очень нужные ноты, нам ведь предстоит на органе играть.

Посмотрите вниз. Щелкните на верхнем ящике и возьмите коробку запеченных бобов. Их надо отдать свиной голове — она слева. Подойдите к ней и щелкайте, пока у нее челюсть не отвалится. Положите ей в пасть бобы — получите "спэм".

В самом углу стоит шкафчик с ящичками-картинками. Переверните все картинки так, чтобы фон из голубого стал розовым (гм... проще всего это сделать, щелкнув на трех верхних ящиках слева направо, — вовсе не стоит











мучиться и ломать голову!), и заберите из центрального ящика Party Horn.

Рядом с компьютером по имени SHAKA лежит книжка со слюнявым стишком про потные ноги — выдерите страничку, не стесняйтесь. Это — тоже для концертирования.

Телевизор

Щелкните на книгах напротив телевизора. Раскрыв интереснейшее пособие на тему "Как стать богатым, не принося обществу совершенно никакой пользы", перейдите к главе 11 ("Банкротство") и возьмите со страницы спасательный плотик.

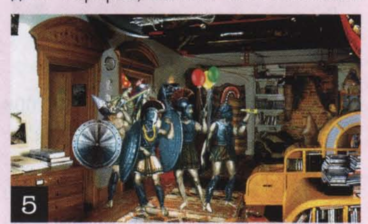
Щелкните на задумчиво подперешей рукой подбородок африканской статуе в углу и заберите уже знакомую нам голову в очках и носовом платочке. Кстати, за ней находится здание нашей любимой Crimson Permanent. Подойдите к нему и предложите озверелым клеркам, вышвырнутым из VBCA, спасательный плот. Когда все пираты окажутся на нем, верните плот в инвентарь и идите искать для них корабль.

Корабль

Он, корабль, стоит на комоде в правом ближнем углу комнаты. В комоде скрыта скандальная французская мышь с усами и в наполеоновском прикиде. Мышь сидит в клетке, и достать ее оттуда нет никакой возможности. Пересадите клерков-пиратов на корабль, разверните парус, щелкнув на мачте, потом щелкните на маске слева — для попутного ветра. Кораблик рухнет, сделав для нас большое дело — он поднимет клетку, и мы наконец-то сможем забрать Грубую французскую мышь к себе в инвентарь!

Книжные полки

Повернитесь и подойдите к книжным полкам. Всучите рожок античному воину в уродском шлеме. Результатом будет... сюрприз, скажем так. Полистайте



книгу об игре на органе — это поможет вам понять, как читать те нелепые ноты, которые оказались у вас в инвентаре.

Теперь подойдите к органу — займемся музыкой всерьез! Ноты подскажут, на какие клавиши нажимать, а стихотворение — в каком положении должны быть кнопки.

Итак, проверьте чтобы кнопка с ногой была в верхнем положении, нажмите на "запись" (пингвинчик с красной стрелкой), а потом нажимайте на клавиши и кнопки в следующем порядке:

Y гиря E роза S гиря Z нога I гиря T роза F гиря нога Q Play (пингвин с черной стрелкой)

Уф! Теперь пройдите к окну — будем слона добывать!

Окно

Дайте циркачу Грубую французскую мышь. От радости он разродится слоником — приберите животное в инвентарь! Скоро оно будет нам колесо крутить.

Книжные полки

Щелкните на полках у правой стены и откройте ворота. Колесо — словно специально для нашего слона! (А может, так оно и есть.) Пристроив слоника, возьмите из-под колеса вырезанный из газеты рецепт.

Компьютер TIMMY

Войдите в систему (пароль — NGATA. Если вы листали книжки на полках, смотрели телевизор и беседовали с большой африканской маской на стене возле окна с циркачом, вы знаете, почему).

Щелкните дважды на "деме" нашей игрушки, прикрепите рецепт к доске и займитесь кулинарией: будем мучить давно знакомые ингредиенты (в прошлый раз мы смастерили из них мусс, который стоил жизни целой вечеринке). На этот раз результатом должен стать арахис.

Порядок такой:

Вода — в первый механизм, потом в шестой (не включайте его! Это надо будет сделать в самом конце!).

Лук — во второй, потом еще раз в тот же механизм, потом — в последний.

Укроп — во второй, потом — в шестой.

Сливки — в третий, потом — в шестой.

Лосось — в четвертый, потом — во второй, потом — в шестой.

Желатин — в шестой.

Вот теперь все перемешаем (щелкнув на миксере, куда только что все сложили), поместим полученное в предпоследний механизм, а потом — в большую миску. Если все сделали правильно, то — УРА! ОРЕХ!

Если же вам и этим заниматься лень — просто наберите CHEESYWEAPONS.

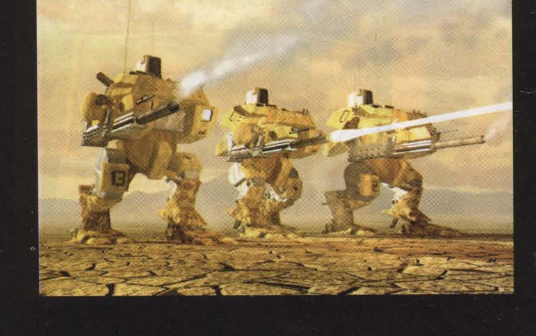
Выйдя из "демы", выкиньте орех в Recycle Bin. Теперь выходите из ком-

5. Я же говорила — СЮРПРИЗ!

Atlanta 98

In This Issue

Cover Story



E3: Excitements, Disappointments, And Hopes

What is E3 for any PC gaming pro? The Event of The Year, of course!

This time, however, due to an anticipated loss of exhibitors and a rather unpleasant Bill Clinton's remarks on the very eve of the event, the Exhibition in Atlanta didn't evolve into the merry-go-round of entertainment, art and showing-off that we enjoyed last summer. Nevertheless, everyone involved in the industry had a great (and useful) time at E3: Big Bosses and ordinary gamers, the press and developers, all those who got themselves locked up in Georgia World Congress Center for the four unforgettable days in May to experience how the industry shows off the best that it has got (or tries at least to persuade the world that it has). And — games, games, games! Games we've been anticipating for years, games we first heard of at E3, games we are eager to play immediately, and games we wish had never been conceived in the developers' womb.

We are here to tell our readers about everything most interesting and important that we learnt at E3, share our thoughts and impressions concerning our growing industry, present eye-to-eye interviews with the leading game developers, and, of course, review and preview the most noticeable (in our humble opinion) projects exhibited at E3.

Special feature: **Firaxis**! **There's so much we hear in this sound...** Learn about the company and the people who create great Games. Exclusive interviews with **Jeff Briggs**, **Sid Meier** and **Brian Reynolds** who we visited at their Hunt Valley offices after E3. Hear them speak to Game.EXE readers on our website!

Strategy

What happens when two ex-BlueByters want to make a game of their dreams? Right! Settlers the way it should be done! The demo of **Knights & Merchants** demonstrates relatively pretty looks, and promises enough playability. Hopefully, it will gain more attractiveness before its release in September (publisher TopWare). Its Russian version (War and Peace, what a name!) will be published by Snowball Production and Electrotech Multimedia.

Commandos: Behind the Enemy Lines, by Pyro Studios/Eidos Interactive, is an eye-catching, breathtaking, ideal time-killer for weeks on end. Prescribed dosage: a mission a day. A limited number of gameplay elements polished to perfection resulted in an unforgettable masterpiece. Astounding graphics and challenging missions (with quite elegant solutions) show the developers' love of Games. Our Choice!

Action



Mortal Kombat 4, by Volition/Interplay, reminds that some things or attitudes never change. Despite its 3D technology and textured graphics, MK4 translates into mere brutal fighting with the outdated fighting tactics of its the previous MK instalments. Its only outstanding feature is the seams typical of a low budget production (but it was not the one!). Unlike some of the latest console fighting games, its few innovations wouldn't engage your -++intellect, or do we need it when different body parts are flying around?

Descent: Freespace. The Great War, another fruit of the same Volition/Interplay marriage, shows quite a different attitude. Great design so masterfully implemented and leaving so much room for the player's fantasy! Convenient controls and its outstanding graphics engine help to make every small detail work to your advantage. Engaging and beautiful.

Stratosphere: Conquest of the Skies, by Ripcord Games/Panasonic Interactive Media, is a dream game of ours that managed to take the best from almost all the genres we know: you can build, you can kill in its real-time rendered 3D world, or you can develop your skills and abilities as an RPG hero... Most of all, you can be quite happy with this vivid and challenging game! Our Choice!

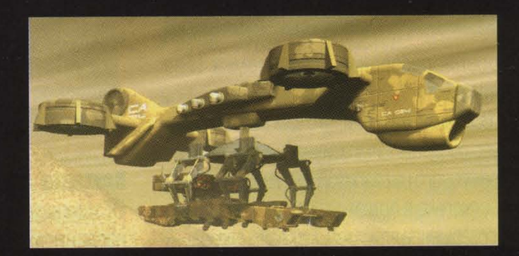
Small Soldiers, by Dreamworks Interactive/Hasbro Interactive, is a beautifully balanced action/strategy based on the movie. Grizzly toys, tin commandos — what a world — all in your power! What could be better?! Our Choice!

Adventure

X-Files: The Game, by Fox Interactive, is a full-length game based on the so popular TV series. This combination of an intriguing police quest and state-of-the-art video (wish we could see more of Jillian Anderson and David Duchovny in it!) will definitely make it a desired item in everybody's X-Files collection throughout the world.

Sanitarium, by DreamForge/ASC Games, turned out to be quite a treat with its grim atmosphere, dark humor and vivid graphics that so strangely become to this psychotic universe. Walk your hero along the corridors of horror to discover his identity and get him back home to sanity. Everything that a true gamer should be looking for in an adventure game nowadays is in there. The elaborate story line, brilliant dialogs, and the music that perfectly matches the deliriously horrifying atmosphere of this mental hospital. Our Choice!

Hopkins FBI, by MP Entertainment, is a nice time-killer, especially now when there are not so many adventure games on the market. This bloody, comics-like adventure is made in an old-fashioned manner and you'll sure find bits of Broken Sword and early Roberta Williams in every episode. A non-pretentious interactive fiction with a classic gameplay.





RPG

Hexplore, by Heliovisions/Infogrames, doesn't claim novelty but it sure does claim quality. Excellent multiplayer mode and long-play missions guaranteed!

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Чикаго, 1932: Дон Капоне

Расставить солдат, найти залежи кристаллов, послать корабль. Построить еще один корабль, найти еще однс месторождение, послать еще один корабль. Построить солдат, расставить солдат, собрать в кучу, послать в сторону противника. Найти инопланетян, уничтожить инопланетян, вернуться на базу. Построить еще солдат опять собрать в кучу, опять послать в сторону противника. Найти еще немного инопланетян, опять их уничтожить, опять вернуться на базу. Надоело?

Нанять вышибалу, отправить на переговоры с хозяином кофейной лавки. Нанять стрелка и снайпера, выставить патруль вокруг своей базы. Шаг за шагом развить сеть собственного рэкета, перевести захваченные конторы в одну из отраслей нелегального бизнеса. Захватить 100% бутлегерского рынка и удвоить доходы. Подкупить Сен и легализовать игорные заведения конкурентов. Подружиться с ФБР и получить точную информацию о доне Папезе. Зарегистрироваться в российском Алькатраце для бесплатной игры в online, заключить альянс с донс Russian Mafia и совместными усилиями разбить финск Secret Service. Основать собственную Семью и вступит в битву с лучшими мафиози Европы. Звучит лучше?

Сюжет: 95%, Интересность: 83%. Game.Exe #5'1998.

Дон Капоне. Игра для всей Семьи.

Неограниченная игра в режиме online и участие в Russian Mob War требуют электронной активации лицензионной копии, осуществляемой на основании оригинала регистрационной карточки
Real-time gangster strategy Don Capone is a 16-bit remake of Legal Crime, developed by Byte Enchanters of Finland/Snowball Interactive of Russia, co-published in the CIS by 1C Company and Snowball Interactive
To find out how you can bring your titles to Russian market, please contact Yuri Miroshnikov at 1C Company (miru@1c.ru, www.1c.ru) and Sergei Klimov at Snowball Interactive (sergei@snowball.ru, www,snowball.r

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва

ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)

ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)

ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»

ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)

Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)

ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)

Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)

ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ»)

ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)

«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)

Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское»)

ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1

Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)

ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)

ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)

ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокузнецкая»)

ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)

ул. Крупской, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет»)

Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)

ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокузнецкая»)

Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)
Каширское ш., 66, корп. 3

ул. Вавилова, 55/7 (м. «Академическая»)

Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)

Шипиловский пр-д, 43, к. 3, Универмаг (м. «Орехово»)

Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель» (м. «Университет»)

ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44

Абакан
ул. Пушкина, 113

Алматы
ул. Фурманова, 48
ул. Маркова, 44, оф. 315

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Братск
ул. Депутатская, 17

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57

Жуковский
ул. Гагарина, 24, к-тр «Взлет»

Зеленоград
корп. 1106Е, маг. «Nika Computers»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. Коммунаров, 353 А

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Полевая, 28
салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарины, 16, маг. «Кадр»
салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 20
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Борчанинова, 15

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219

Санкт - Петербург

Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»

Лиговский пр-т., 1, оф. 304 Computer Service

Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»

Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»

Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»

ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»

ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж

Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»

ул. Большая Морская, 14,

маг. «Эксперт-Телеком»

Московский пр., 66,

маг. «Компьютерный Мир»

Магазины «MariCom»

наб. р. Фонтанка, 6

Гражданский пр., 15

пр. Просвещения, 36/141

ул. Народная, 16

пр. Большевиков, 3

Самара
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Саратов
3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Челябинск
ул. Воровского, 36, компьютерный салон «BEST»
ул. Энтузиастов, 12
ул. Комсомольская, 18, 1 этаж, маг. «Электронная Жизнь»
ул. Цвиллинга, 64, корп. 1

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, этаж 3, к. 56

Ярославль
ул. Первомайская, 10
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах г. Москвы:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/ (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/11 (м. «Университет»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино»: Калужская пл., 1 (м. «Октябрьская»)
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»); Ореховый б-р, 15 (м. «Домодедовская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 этаж; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 этаж; ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.